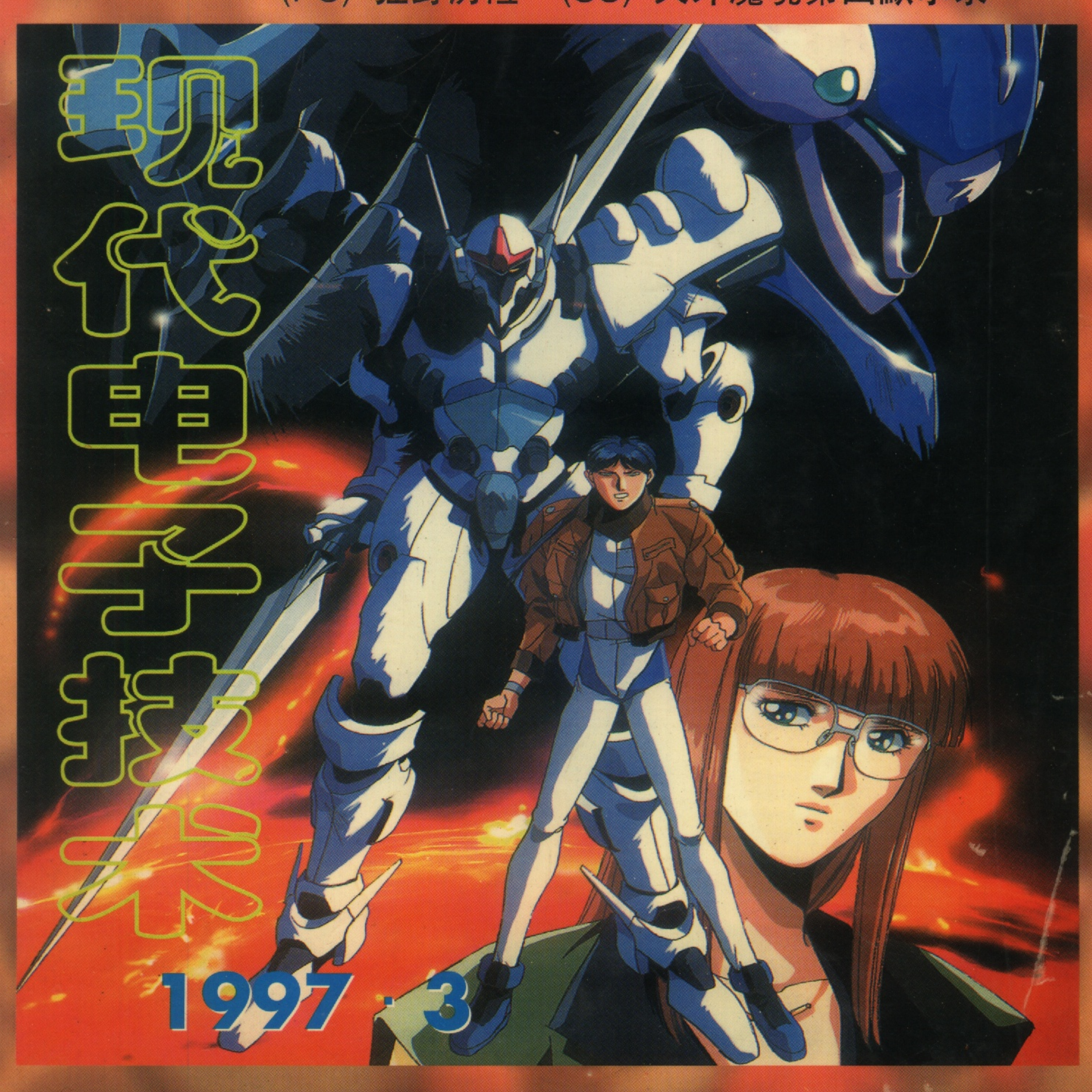
TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特辑：太空战士（FF）Ⅶ超级攻略！！

（PS）狂野历险　（SS）天外魔境第四默示录



FF Ⅶ精彩 CG 欣赏



SQUARE的世纪大作“太空战士”7代，现在诸位玩友应该都已经将其完成了吧。游戏中应用尖端技术的CG画面，在重要的剧情到来时都可以看到。令人叹为观止的画面效果，出现于动人的故事情节中，实在让你我这些GAME迷深深感动。也许，这就是每一个钟情于GAME、并喜爱美好幻想的人所追求的境界吧。

卷首语

三月份是最开心的一个月，主要是因为《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》终于上市了。这几个月以来，许多朋友都来信来电话询问关于《'96典藏本》的事情，足见大家对我们的关心与支持，谢谢了！这回的《'96典藏本》为了迷补延期（实在是迫不知已呀！）的过失，特意附送了大幅海报，其制作效果是相当不错的！

1月号的“问卷调查表”已开始分检整理，一下子来了数万封信，小编们欣喜若狂之余，面对着堆成山的信件实在是为读者那份火一般的热情而感动！因为要安排专人统计问卷内容，工作相当庞大，所以预计结果将在5月号杂志上刊出。朋友们千万别心急呀！

上次“卷首语”中曾提到要加强杂志的科学性和引导性，这一方针将贯穿本刊的每一期，所以从这一期开始我们试着开办了“日文教室”栏目，这在国内电玩杂志中尚属首次，所以还处于摸索阶段，究竟怎样办才更实用、更科学，还需要和广大玩家共同探讨。

本刊编辑部

现代电子技术

(增刊)1997年第3期 (总第82期)1997年3月15日出版

电子游戏与电脑游戏

目录·目录·目录·目录·目录·目录

☆精品资讯

☆游戏名品

☆特 稿

☆超攻略道场

☆纵横四海

☆广 告

☆电脑宝岛

主编 张忠智 执行主编 张建军
策划总监 冠文
责任编辑 KING
美术编辑 陈世杰
编辑 陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段8号
邮编 710061
北京电脑工作室 海淀区花园东路8号中区1号楼262室(48分箱)邮编 100083
咨询电话:(010)62045118

出版 陕西省电子技术情报站
国内统一刊号: CN61—1224/TN
国际标准刊号:ISSN 1004—373X
新增字96第078号
印刷 西安新华印刷厂
发行 陕西电子杂志社发行部发行
邮局发行代号 52—126
广告登记证号 陕工商广字01—036号
定价 6.50



本期刊标

当您集齐十二期刊标并将它们拼在一起寄回本社时，便有机会参加九八年一月的大抽奖活动。

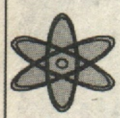
详情请看本期广告

致读者:《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》已经隆重上市，欲购从速。敬请所有读者注意。

新闻·新闻·新闻·新闻·新闻·新闻

NEWS OF GAME'S WORLD

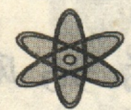
责编：KING & MOMO



日本 AOU 展！引人注目的标题大公布！

2月19日，一年一度的业务用机体大展（全日本 AMUSMENT 设施营业者协会连合会主办了“AOU 1997 AMUSMENT EXPO”在千叶县幕张 MESS 开幕，约70家厂商参加，下面便是大致的参展作品表。

厂商	作品	类型
ATLUS	仿真俱乐部 2	模拟机
	怒·首领蜂	射击
SNK	MFX3000	体感
	NEO 仿真	模拟机
	REAL BOUT 饿狼特别篇	对战格斗
CAPCOM	街头霸王Ⅲ	对战格斗
	战斗猫狼	动作
	恶魔霸王	对战格斗
	自我造型	模拟机
KONAMI	高速机师	体感
	GT!CLUB	赛车
SIGEMA	梦幻模拟	博奕
	七合彩	博奕
	多元 GAME	博奕
JELECO	对战雀士	桌上
	OVER REV(暂名)	赛车
SEGA	SCUD 赛车 2	赛车
	VR 足球 2	运动
	惊险之宅	射击
	顶极健将	运动
TAITO	G 巡航机	射击
	亚尔卡特归来	动作
	卒业告白大作战	策略
DATAEAST	魔法地带	智力
	天行者	运动
	问答 Pipon	问答
TECMO	死与生	对战格斗
NAMCO	铁拳 3	对战格斗
	天使问答 2	问答
	飞跃天空	动作
	竞速天堂	运动
	口袋赛车	赛车
	自主检索	占卜
BANPRESTO	问答美少女战士	问答
BISECO	将棋教室	桌上
VIDEO SYSTEM	音速战机 LIMITED	射击
	单元俱乐部“机动战舰”	模拟机
	单元俱乐部“NOEL”	模拟机
	EXCELLLENT GACHA	模拟机

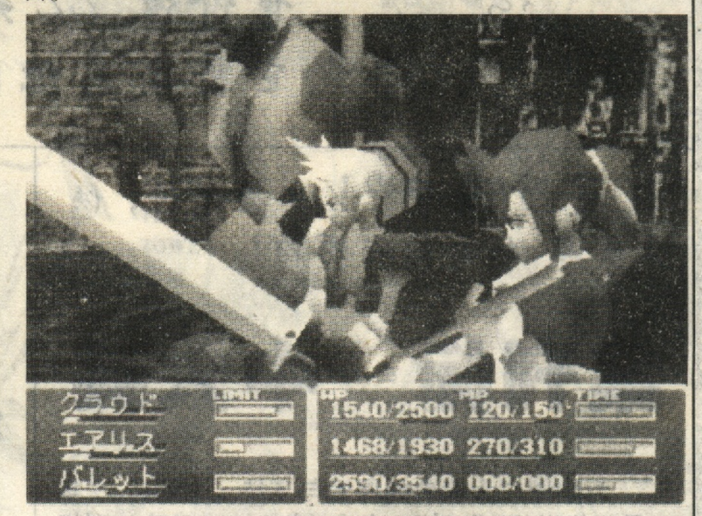


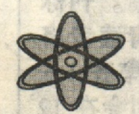
FF Ⅶ发卖大成功！空前的成绩出现

“太空战士(最终幻想)”于1月31日正式发卖了。在发卖当天，秋叶原各 GAME 专卖店前满是拥挤的人群，人们排起长长的队伍在店周围一圈又一圈。

不过，虽然购买的人群汹涌，却并没有出现店员们应接不暇的局面。据 FAMILY MART 等专卖店称，这是因为预想到会有大批买家出现而采取了增加人物及贩卖摊位等措施的结果。

FF Ⅶ创下了销售三天，卖出了170万份的惊人记录，即便在我国，也出了前作未有的众多玩家在各专营店四处寻找的场面。





AMD AWARD'96 表彰式开幕

1月28日，对于'96年度优秀软件制作者进行评奖的“AMD AWARD'96”开幕。这一盛会是由95年开始的，至今是第2届。

本次获最高荣誉“邮政大臣奖”的是以宫本茂为首的“马里奥 64”开发小组；获优秀作品奖”的是 CAPCOM 的“生化危机”开发小组；“最优秀音乐奖”由 SCE 的“啪啦啪啦啪”制作者松浦雅也。



本届大奖由“马里奥 64”获得，从一方面体现了人们对旧式优秀作品的怀念。来年且让我们看谁会夺冠吧。



"恶魔战士"成为动画 OVA 版



在街机及次世代主机上大受欢迎的 CAPCOM 格斗作品"恶魔战士",将于3月21日发行 OVA 版,首映式于2月27日在东京涉谷举行。



BANDAI 与 SEGA 合并?!

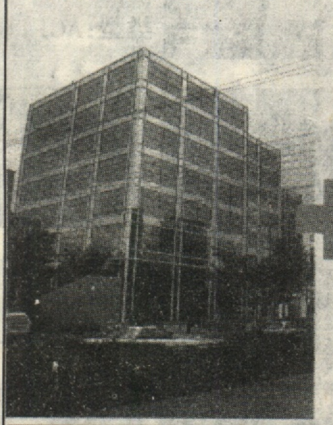
SEGA BANDAI 将于10月正式成立!

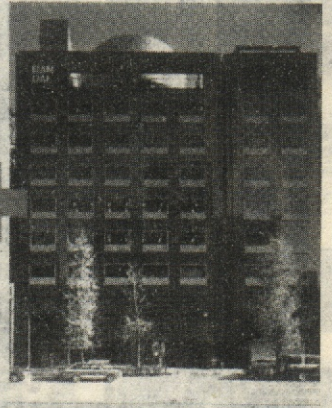
1月23日,SEGA 与 BANDAI 联合发表了惊人的消息:这两大会社将于今年10月1日正式合并!

这两家为 GAME 迷们耳熟能详的大公司,在合并之后将定名叫"SEGA BANDAI",合并后年年所创造的利润将超过6000亿日元。新的社长将由现 BANDAI 社长山科诚担任,现 SEGA 社长中山隼雄则提当副社长。

两社合并的目的,是将两家所具有的优势相加,以 SEGA 的技术力与 BANDAI 的玩具市场结合,希望能够成为世界第一的娱乐产业(BANDAI 广告部)

令人关注的是,合并后的 BANDAI,对目前给 SS 的对手机种如 PS、N64 等制作软件的工作会如何计划呢? BANDAI 的答复是:"过去所做的业务,以后也会一样进行,BANPRESTO 也将同样。"并且之后补充说:"今后为 SS 制的软件,也可能在 PS 上推出,为 PS 开发的软件也可能为 SS 制作。"这句话不仅是 BANDAI,也是 SEGA 的发言,那么,甚至今后在 PS 上,也有玩到"VR 战士"的希望?









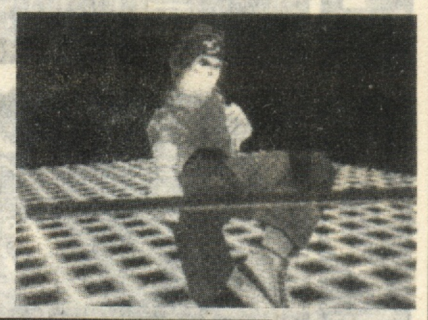


"LAST BRONX 东京番外地"将成为电视剧!

SEGA 的 POLYGON 对战格斗名作"东京番外地",以其狂野的角色造型及猛烈的斗殴场面而深受广大玩家欢迎。现在,SEGA 将与东映联合制作该游戏的 VIDEO 版了!

众所周知,"L·B·东京番外地"将移植到 SATURN 上,这次制作电影是否是为 SS 版作铺垫呢?

"并不是为这一目的而制作的。但 VIDEO 版发卖时,肯定对于使玩家们对 SS 版"L·B"的认知度提升有所帮助。另外,在游戏设定时的许多事件,也将在 VIDEO 版中有充分的表演。"(SEGA 广告部)



那么,我们便也一起期待夏天电视版的登场吧!

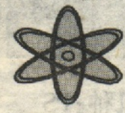




'97 北京世界机器人博览会正式决定!

今天,在北京展览馆,将举办名为"97北京世界机器人博览会"的大展。由中国科技资询中心,中国科协青少年科技中心、北京市教育局、天津市教育局联合主办。

会展将包括两大部分,机器人博览,与儿童用品展示,SATURN 等主机及最新游戏软件也将在展会上登场。



资询信件、请寄本刊北京电脑工作室

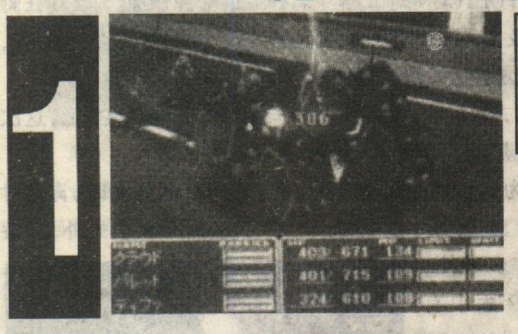
本刊在北京的电脑工作室,展开收信、资询等工作已达数月,不过仍有大量信件寄往西安本社。因为此类工作由北京工作室负责,所以信件仍然要转到北京……时间上便大大延后了。今后请将稿件、求解、建议、批评等信件寄往北京电脑工作室。

电话请打(010)62045118,谢谢!

日本 GAME 热作排行榜

2月28日发布 TOP TEN TOP TEN

1



最终幻想Ⅶ

机种:PS
厂商:SQUARE
类型:RPG

2



EVE burst error

机种:SS
厂商:IMAGINEER
类型:ACT

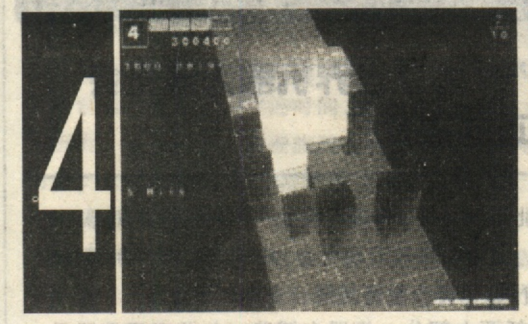
3



GB 画卷

机种:GB
厂商:任天堂
类型:ETC

4



I.Q 大挑战

机种:PS
厂商:SCE
类型:PUZ

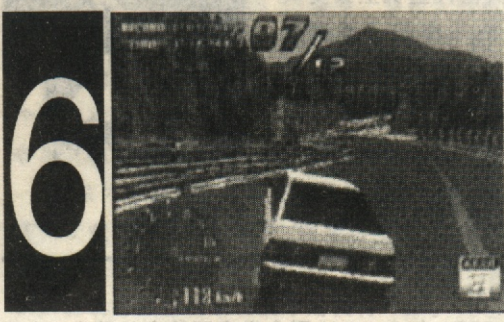
5



美少女梦工厂—梦见妖精

机种:PS
厂商:SCE
类型:SLG

6



MAX 最速赛车

机种:PS
厂商:ATLUS
类型:RAC

7



口袋妖怪

机种:GB
厂商:任天堂
类型:RPG



8



啪啦啪啦啪

机种:PS
厂商:SCE
类型:ACT



9

泡泡方块

机种:PS
厂商:COMPARE
类型:PUZ

10

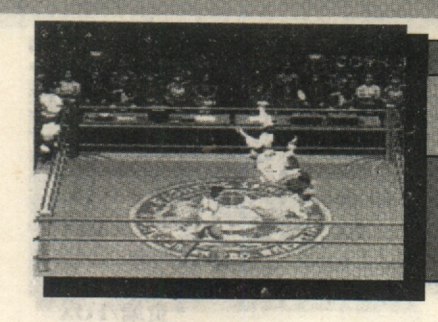


K-1 格斗技

机种:SS
厂商:EXCING
类型:ACT

前十名中有六款为 PS 游戏，而 SS 和 GB 居然平分秋色。《最终幻想Ⅶ》发售数量一周高达 203 万，虽在意料之中，但仍不免令人惊叹。GB 的《口袋妖怪》累计销售数量已达 119 万，而且还有进一步上升的趋势。

责编:MOMO



超级实况摔角 96'

SFC

加入实况解说的摔角比赛可算是首创。

厂商:KONAMI
类型:ACT
容量:32M
发售日未定

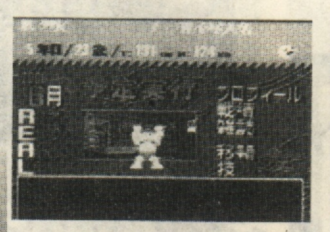
责编/FOX

自实况足球一举成名以后，又推出了实况蓝球，如今就连摔角也加入了实况。在游戏中加入的新的系统：育成模式，选手通过五年里的艰苦锻炼。在四项团体奖项中夺取桂冠，实现世界最强摔角手的称号。

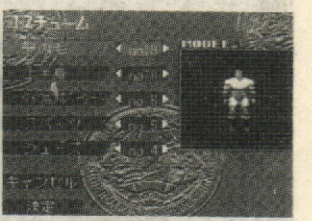
游戏共分四种，一对战模式、二联赛模式、三团体模式、四育成模式，取胜方法共有三种，一将对我打倒关并追加攻击使对我无法站立，二将对我压倒达到三秒钟，三将对我打下擂台并使对我在台下时间达到20秒。

在攻击方面，攻击方法分为四种，一反弹撞击利用场边围绳，借助反弹力撞倒对手。二打击技，拳脚相使对手没有反击余地但要至胜并不是上选，三投技花样最多的一种技巧，每个选手都有不同的技技是至胜法宝，关节技，对手被打倒后，所使用破坏敌身体关节的技能，是最狠毒的招术。

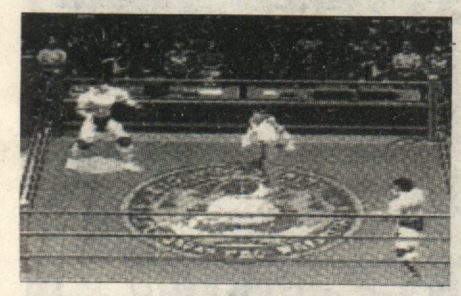


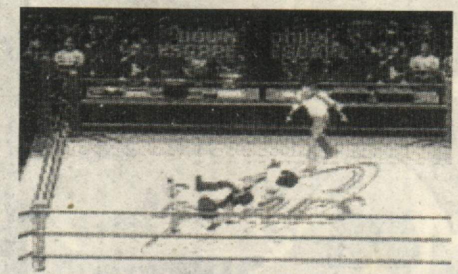


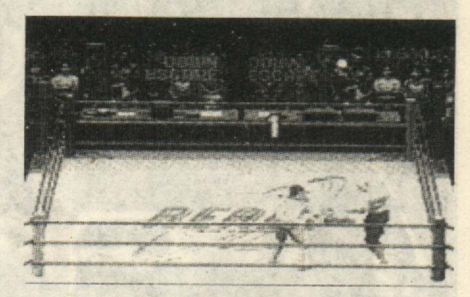




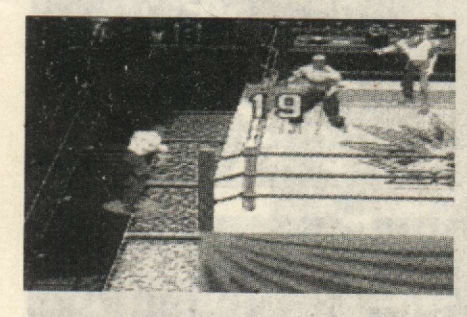
根据对手的特点选用相应的选手，这是取胜的关键。提前了解自己选用选手的必杀技才能在激烈的格斗中保持不败。

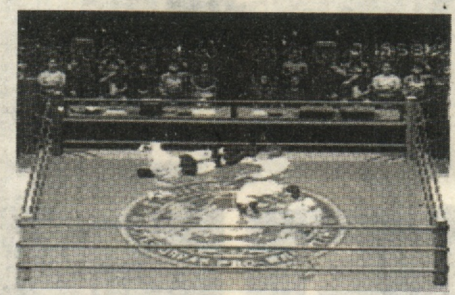


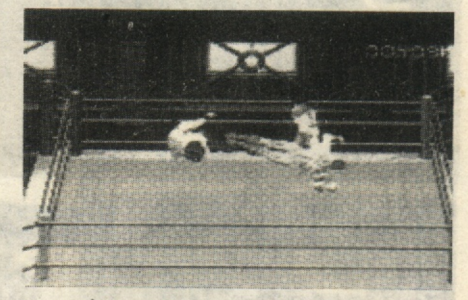




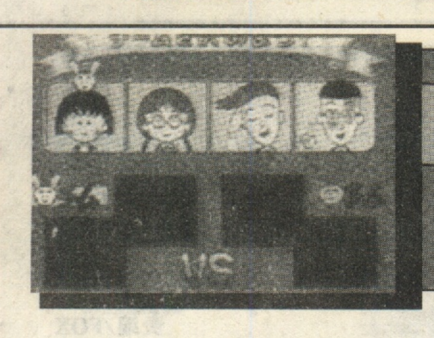
这是在摔角游戏中首次加入了实况解说，它给游戏带来了更大的乐趣，不知道选手使用的招术不同实况解说是否会有所变化，不知道在摔角场上那震耳欲聋的呐喊声是否会在这款游戏中出现呢?







有时间限制的比赛更加刺激、夸张的必杀技让场面更加火爆，热闹而喧哗的啦啦队令此款游戏更加真实！不知道摔角迷们是否已经坐不住了，因为此款游戏确实是近年来实况摔角的经典之作。



小丸子南国大冒险

SFC

非常受欢迎的卡通传说移植成游戏。

厂商:KONAMI
类型:ETC
容量:16M
发售中

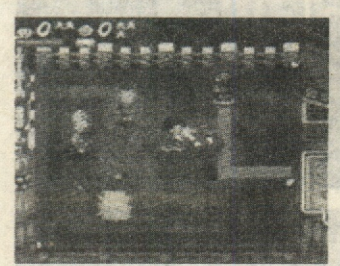
责编/FOX

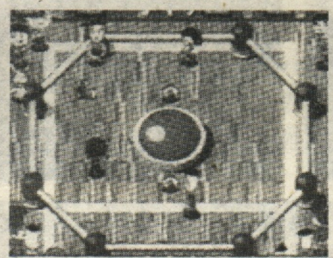
相信看过小丸子动画片或漫画的朋友一定不会忘记这个即天真又有趣的樱桃小丸子。游戏中设有三种迷你游戏回答比赛、画画和唱歌。并且在游戏开场时会有动画片的主题曲,就冲这曲子都值得保留!

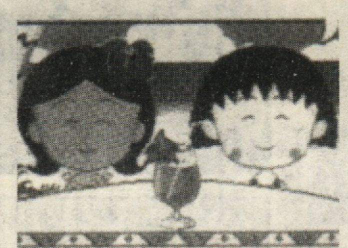
游戏可四人同时进行,在对战模式时玩家可和朋友组对伍进行二对二的对战,若有信心的话也可一对三,舞台可由玩家任意选择。

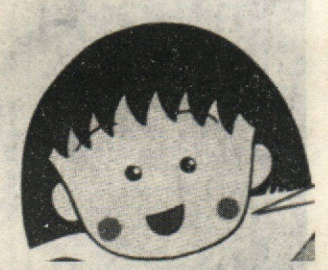
在故事模式中,将会进行三个比赛以选出去南国留学的学生。小丸子只有在三个比赛中成为首位才能得到去南国的资格。除了小丸子外小玉、大少爷花轮及班长丸尾都会参赛。

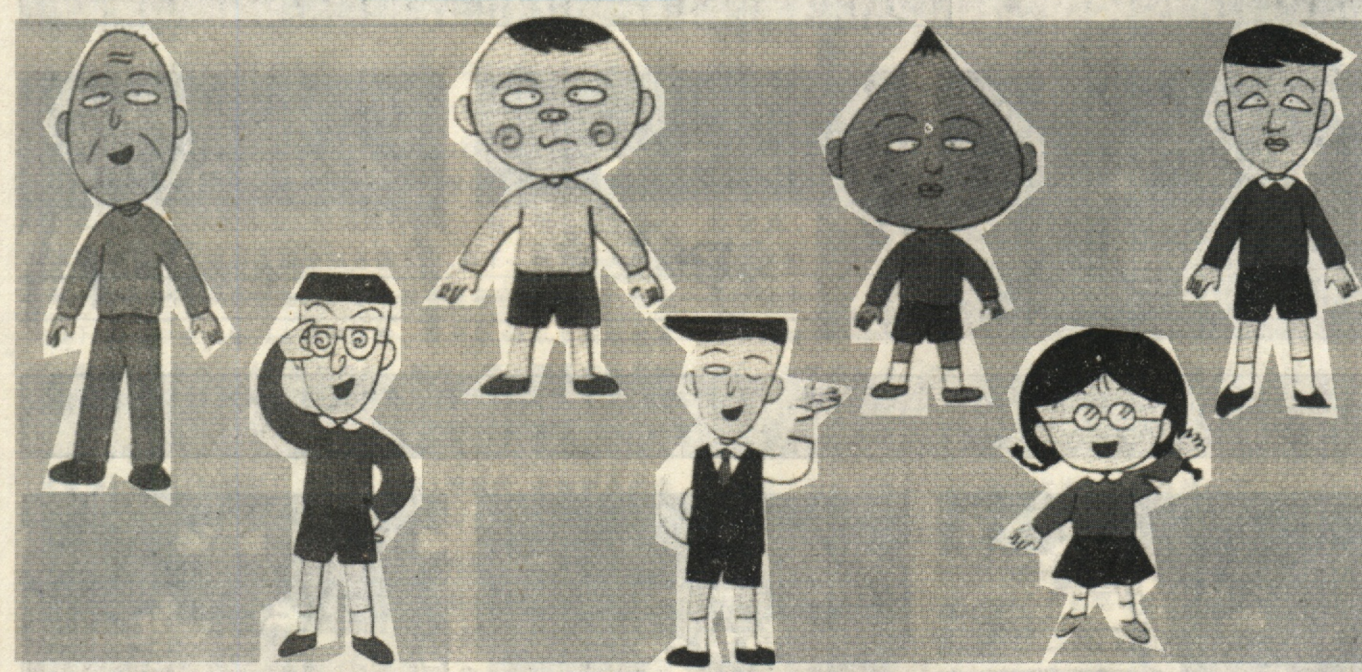
三个比赛分别为游泳池战斗、涂油漆和撞球。游泳池战斗只要把对手扔到游泳池中,令其HP减至零,角色可使出投技或撞击等手段还有可借助道具。在涂油漆比赛中,先把油漆涂到地上,令对手踩上直至HP扣光即算胜利。撞球规则很简单,只要用皮球撞击对手,直至对方HP为零,也可借助道具使胜利更快到来。

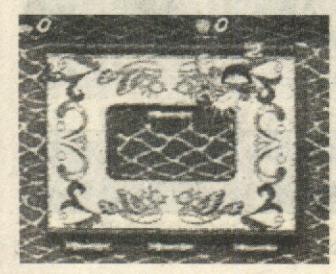




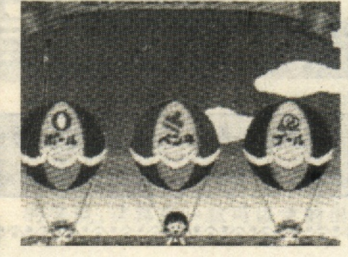


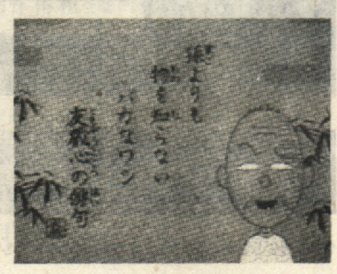


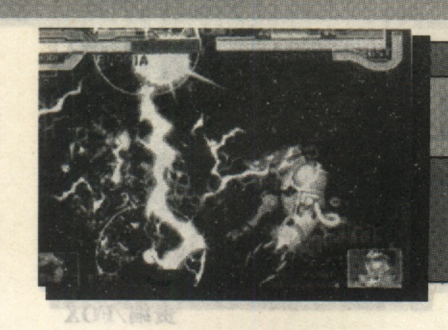












铁甲斗士

SS

CAPCOM 出品的对战游戏必属精品。

厂商:CAPCOM
类型:ACT
媒体:CD-ROM
发售中

责编/FOX

以对战游戏成名的CAPCOM公司，今回推出的这款游戏也不例外，铁甲斗士这个游戏属于移植作品早先曾在街机登场，笔者在国内并没有见到。只能等待土星移植完毕后，再体验一下手感啦。

游戏是以宇宙为舞台，登场的角色均驾驶着自己心爱的机械人因为有着各不相同的理由而走到一起。每个角色都有着各自的性格与背景，每个巨大的机械人也有着不同的必杀技及特性。

在对战时，自己所操纵的机体当受到一定的攻击时，画面下方的能量槽便会储满。此时快速输入特定的方向键再加上攻击键即可使出威力绝大的超必杀技或使用威力很小可一瞬间无敌的特殊技。

值得一提的是游戏对应ROM提升卡，所以玩家们即可放心，不用再去考虑慢长的读取时间了。

TARANTULA

RIOT

JACKAL

HELION

KILLERBEE

SUPER-8

GAITS

CYCLONE

机甲斗士再现神威



花组对战方块

SS

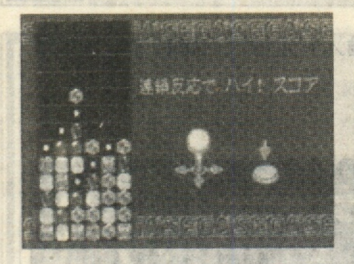
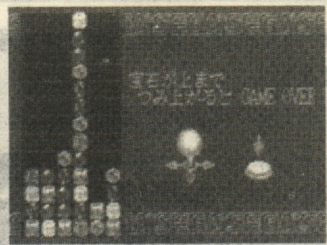
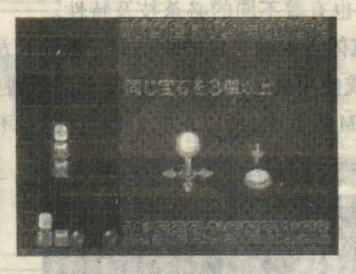
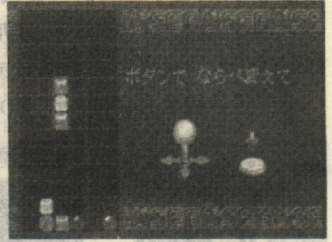
利用吸引人的角色来作卖点是否会成功呢？

厂商:SEGA
类型:其它
媒体:CD－ROM
发售中

责编/FOX

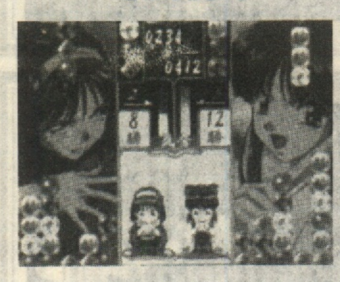
大约在7年前,在世嘉十六位机上登场的宝石方块,现今也象其它名作一样被移植到土星上。但是它并不是简单的完全移植。而是融合进入了目前土星上最受欢迎的樱花大战中的花组队员。

这样大家又 到了熟悉而又性格各异人物,还在同时玩到了有趣的方块,在随着双方的对战中而影响到角色们的神情及动作。

游戏分为四种模式

歌剧模式



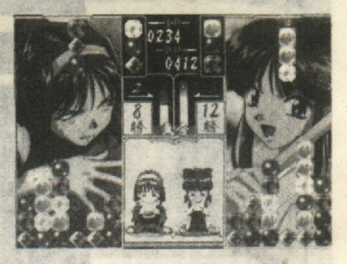
故事模式



二人对战模式



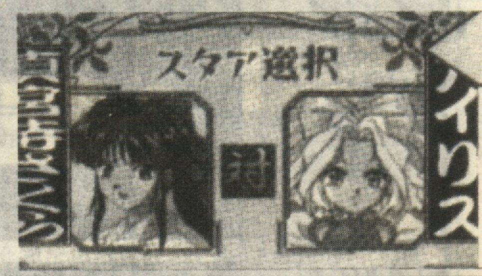
一人专用模式



歌剧模式内容是,主人公们为当上帝剧特别公演的歌剧女主角而进行的比赛,如果想当上主角就要努力战胜对手喔。故事模式内容为随意选择一名角色后,与其它角色对战,在游戏过程中可分别看到在原作"樱花大战"中的动画部分。二人对战模式即是两人同时进行对抗赛的模式,最后一人专用模式是为当初宝石方块的复刻版,只即一人游戏,其它并无改变。

新人演旧戏,是否仍会受到欢迎?









新海底军舰——钢铁的孤独

SS

近未来的战争运用你的智慧夺取胜利。

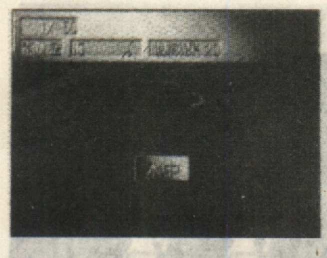
厂商:ASCII
类型:SLG
媒体:CD-ROM
发售中

责编/FOX

故事背景

在20××年,地球遭到外星UFO群的攻击,和平的时代过去了,并且UFO占居了地球内侧的世界"亚特亚迪斯"。为了对抗外星人的攻击,沉睡中的巨大战舰"拉"号再次苏醒了。并开始向外星UFO发起了进攻!

惊心动魄的战斗从此开始!

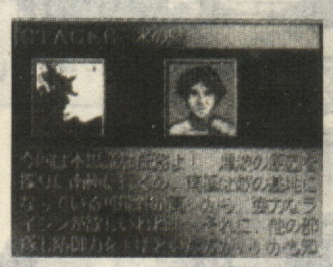


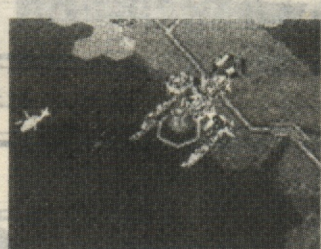














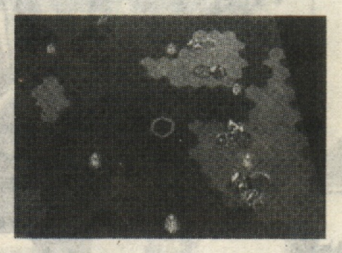
游戏系统

游戏系统为标准的模拟游戏,并在索敌方面加入了新的系统,索敌由原先的一层变为通常与水中两种方式,更加强了游戏性。

游戏的舞台极为广阔,不仅有敌我双方的直接战斗,还有第三国同盟"乱入"。所以在每关开始时要确定有无同盟以及同盟军是敌是友。以回合制来进行游戏,已方、敌方、第三国为顺序进行。每当解放一个都市,玩家的资金便会随之上升。

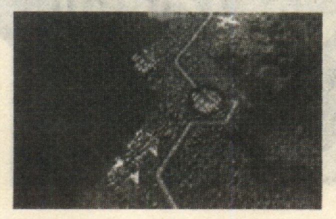
每关的任务与胜利条件都略有不同,在战斗取得胜利时,会象"第四次机械人大战"一样,可以随意改造机体及武器,使部队战斗能力更加强大。





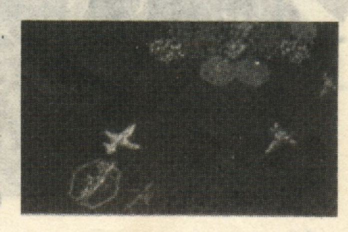














WAKU WAKU7

SS

又一款利用ROM提升卡的格斗游戏。

厂商:太阳电子
类型:ACT
媒体:CD-ROM
发售日未定

责编/FOX

光从游戏标题上看,很难看出是个什么类型的游戏,但是一看到是对战游戏时就会知道是属于逗笑类型的。这个游戏在SNK上也是刚发售不久,没想到这么快就移植到土星上来。以太阳电子公司本身来说也出过一类RPG经典,如弁庆外传和亚鲁巴战记,但在格斗游戏方面以前也并无先例,不知这第一作会产生怎么样的效果。

游戏中有四种不同性质的必杀技,一DOKI DOKI技属于强力必杀技每个角色各不相同。二HARAHARA技,是种不能防击的必杀技。三必杀上升技是使一般必杀技更具的技巧。四超级模式技使角色攻击力上升的技巧。在对战中要巧妙的使用四种技巧,才能将对手打败。

最初角色有7人还有两个隐藏角色万柱和铁球。









游戏中七名主角

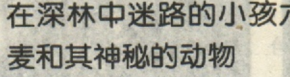

女子中学生牧原亚利娜

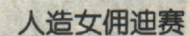

著名的冒险家丹迪J

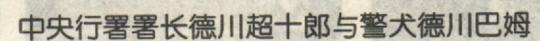

爱好冒险的中学生爆皇　雷


魔物猎人斩


中央行署署长德川超十郎与警犬德川巴姆


在深林中迷路的小孩六条麦和其神秘的动物


人造女佣迪赛





幻想大陆战记

PS

一款十分象魔兽大战的模拟游戏。

厂商:イースリースタシフ
类型:SLG
媒体:CD－ROM
发售日未定

责编/FOX

剑与魔法,各种各样的敌人,登场在奥鲁塞那大陆。各国领主为争夺大陆统治权而开始争培。大陆上共有六个小国存在。游戏者除大陆中央的衣斯特雷加雷斯帝国外,其它五国均可选用。以画之主的身份为全国制霸而努力。

每个国家地形效果及君主能力各不相同。指挥官可进行招唤,随所招唤出的骑士或其它惯兽经验值的积累,可进行转职或进化。加入了一定的 RPG 要素。

而在战斗场面时则以回合形势表现。兵种与兵种之彰相互克至的原素,所以战斗中不仅要考虑到地形所影响到的效果还要根据敌军的弱点,针对性的进行攻击。







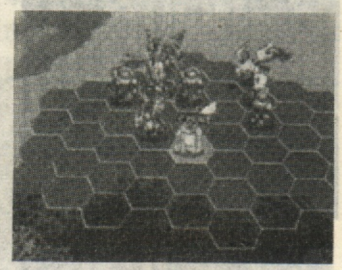


神魔大战难分高下,剑与魔法各显神通.

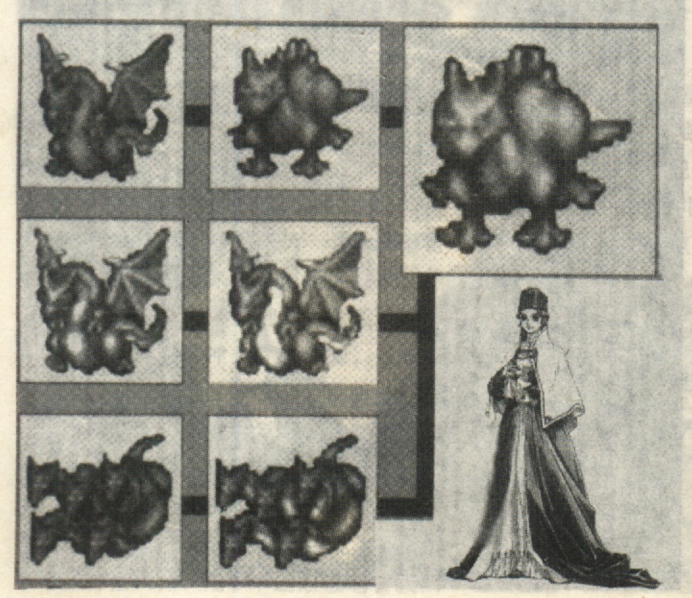




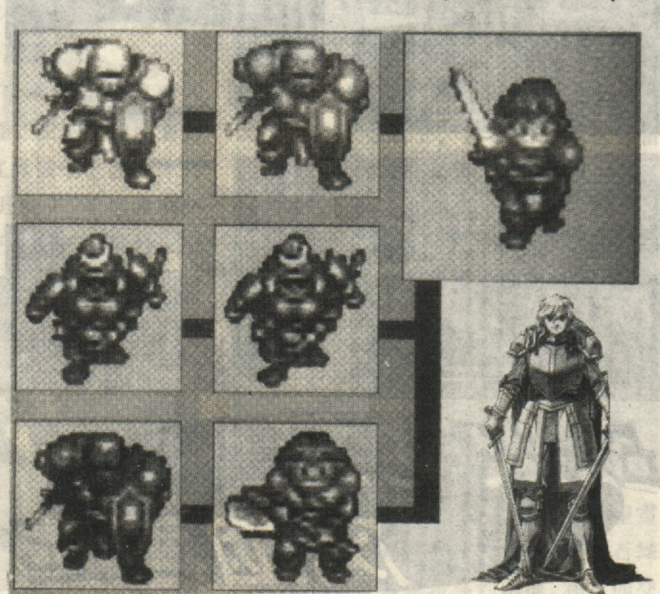


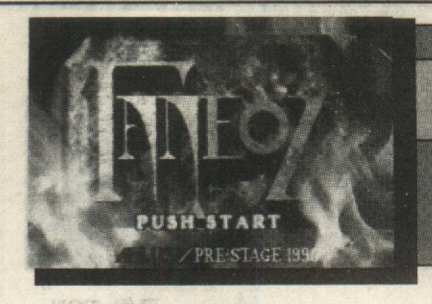


龙系仲间的转职图表



剑士系仲间的转职图表





加雷罗斯

PS

一个游戏加入两种游戏方式是个很新颖的设计。

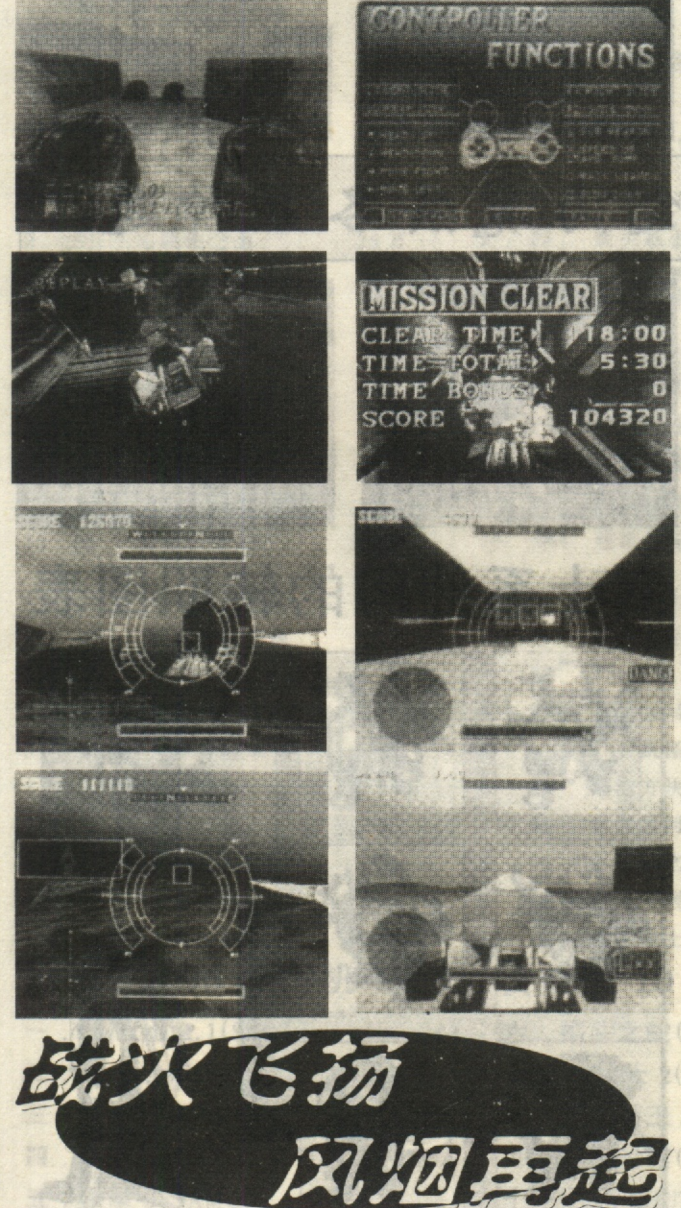
厂商:ATLUS
类型:STG
媒体:CD-ROM
发售中

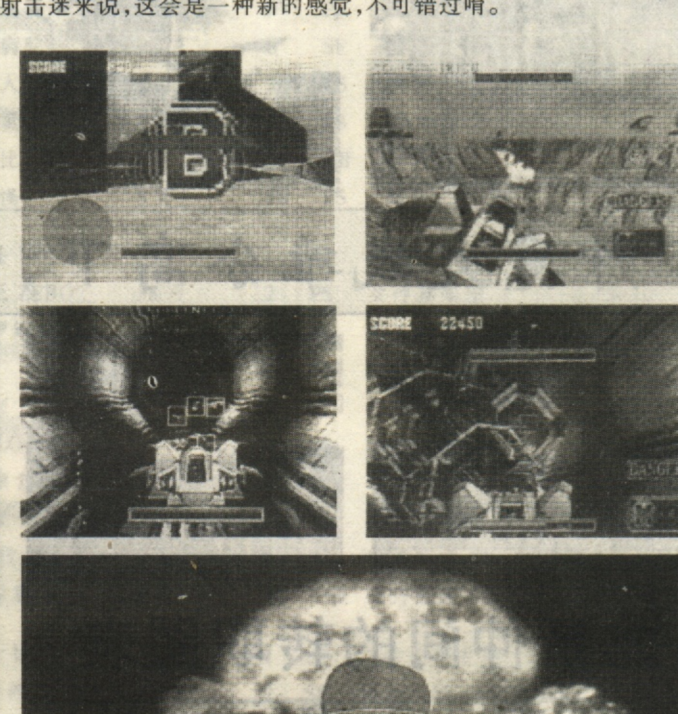
责编/FOX

这是一类介乎于赛车与射击两者之间的游戏,玩家可选择两种模式来进行游戏,分别为普通模式和练习模式,如果是刚拿到这款游戏的朋友,可以先用练习模式,以作修行之用。

选择一般模式后,游戏便开始了,首先玩家要注意一下此关的任务,因为每关的任务各不相同,不仅仅是将敌人全部消灭或到达目的地那么简单。在游戏中,每当消灭一个敌人后,要注意敌人是否遗留下道具,这些道具有的是加强武器的攻击有的是变换不同武器,还有回复HP的道具,一但发现千万不要错过唷!厂家对玩家欣赏眼光不同而作出了两种视点,一种是基本视点可看到车身全部,另一种为主观视点是以车厢由内向外为视点。根据每关的任务不同,所遇到的BOSS也会不同,当在与BOSS交战时,一定要注意其HP,并且要集中攻击。

当玩家完成一项任务后,游戏会将你的表现重新播放。对于射击迷来说,这会是一种新的感觉,不可错过唷。







天外魔境 第四默示录

机种:SS	厂商:HUD SON
类型:RPG	媒体:CD-ROM×2

故事发生在美国这块神秘的大陆上，一个少年正乘座滑雪艇在阿拉斯加的雪地上飞速滑行，忽然周围出现许多冰柱破坏小艇。虽然少年极力回避但最终还是坠人深渊，瞬间少年脑海中浮现出义父“传说中的魔物猎人”红熊(レッドベア)的画容。

镜头一转来到了八年前的路易斯安那州的纽奥利兰镇，几个小伙伴正在玩捉迷藏的游戏，主角雷神将伙伴沙姆、梦见、马古一一找出后，几个人又在商量下一步要去哪里去玩，沙姆提议去荒废的洋馆冒险,同伴们都同意后,便出发了。

在洋馆的大客厅中拿到蜡烛进入地下室，在最深处竟然发现了僵尸，慌乱中



点燃了地毯使整个洋馆成为一片火海。雷神和伙伴们逃了出来后，遇到了红熊，他带着大家来到了印弟安神殿，发现沙姆走失了，就又带着雷神去寻找沙姆，当来到教堂时，看见沙姆被神秘的力量所操纵打开了封印邪恶势力的沉默之书，红熊想要阻止沙姆时以经晚了。被封印的十二使徒复活了,美国陷入危机之中……

当雷神苏醒时，一名老者上前寻问，原来雷神落入深渊后，幸运的被老者救回家中。雷神向老者说出自己收到义父红熊在阿拉斯加需要帮助的信，就火速赶到。老者听完送给雷神装备后，就可以出村了，向北来到另一个小村庄时，听到有人正在求救，一个头戴铁锅的中国商人正在被魔物追赶，雷神上前消灭了魔物，商人告知雷神他名叫都来，并出重金收购バタピア的种子花生长在ノーム村的山洞中。雷神来到ノーム村,进入村中洞窟,打倒バタピア花后得到了花种，正当要出村时，一个骷髅骑士出现在村中，正当要杀害一个婴儿时，雷神冲上前要拯救婴儿，可骑士的能力十在太强大了，雷神无法击中它，这时一个自称叫星夜的男子忽然出现,并轻意的将骑士消灭。

雷神和星夜交谈后，得知阿拉斯加是被十二使徒中纯银的弗利撒特所控制，红熊也被他关押起来。要打败他必须拿到魔法枪。并且星夜同意帮助雷神。两人来到マッキンリ一山，在山顶洞中取得了传说中的魔法枪。回到フェアバンクス村中，进入村内洞穴，用魔法枪解开了被冰冻住的圣兽バッファロ。正当和村民狂欢时，有人匆忙来报告，アンカレッジ村遭到了弗利萨特的袭击。

愤怒的雷神和星夜乘座着圣兽冲入了弗利萨特所在的城堡，在城堡顶层遇到了弗利萨特，并发现红熊被他冻在大冰柱中,已奄奄一息,战斗开始了,虽然弗利萨特很强，但他的弱点正是雷神的属性，所

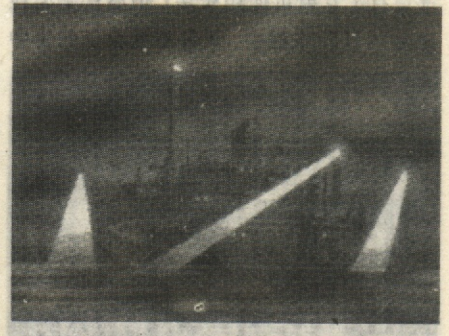


以不需费太大的力气便可打倒弗利萨特。当救下红熊对，红熊再也坚持不住了，死在了雷神怀中。星夜安慰完雷神后也走了。悲伤中的雷神孤身回到アンカレッジ村，乘座客船向蒙大拿州驶去。在船中结识了酷爱日本文化的禅刚。

到达蒙大拿州最初来到シアトル村,进村时发现酋长被野狗群攻击，幸亏女英



雄夕能及时赶到赶走了野狗,但确被村人误认为是恶魔战士，酋长把原因告知雷



神，并把イーグル之翼交给雷神，希望雷神找到夕能一齐消灭暗黑教团。通过石舞台的左上方转移点转移到山地，和夕能交

谈完，发现两人身上都有火之纹章，在出村时看见狗人将小孩诱拐的场面。

当雷神来到ポートラント镇时，镇上的青年都在为歌星康迪神魂颠倒，在镇中道具屋买得ネコの耳装备在身上，与全部歌迷交谈过后，去村口的浴室，会遇到禅刚，从他手中拿到俱乐部的入场卷。进入俱乐部康迪正在演出，她下台后，雷神进入后台，却落入了陷井。脱出后在晚间再次进入镇中，有一辆小车将歌迷接走，尾随客车来到山顶，见到康迪将歌迷



变成野狗，并命令手下向雷神进攻，夕能赶到把敌人击败，康迪利用魔法逃走了。下山时酋长赶到说小村被康迪变成了梦幻世界。回到村中将十二使徒的暗之恋人



康迪消灭，使村子恢复了正常。

酋长了为答谢雷神，送给他マナ之壶，有了它就可使用魔法，但魔法是要在以后的冒险旅程中，从各部落酋长的手中



取得。



雷神继续前进，到一镇中发现镇中少女均被人猿MATON关押，为了解进少女，雷神与夕能、禅刚进入人猿的房间，通过三层布满机关的房间，见到了他，人猿十分无能轻意就可取胜。村长为了答谢雷神，用火车将雷神送到了加利佛尼亚州。

回到雷神所居住的サンフランシスコ镇，雷神招待同伴到家中休息，这时接到了梦见打来的话，约雷神到码头相会，两人分别数年后终于再次相会了。梦见交给雷神一封都来写的信。信中都来告诉雷神最近经常发生儿童被诱拐的事件。同伴们一齐来到都来所居住的中国街寻找都



来，屋中一名自称是都来妻子的贵妇将三人招待至客厅，并让三人欣赏电影，不料又中了圈套，三人进入了电影中，消灭了里同的怨灵后，又回到现时中。

屋中已空无一人，三名舞女出现并告诉雷神都来和儿童都被关押在アルカトラズ刑务所。正当要离开时贵妇拦住去路，并露名身分，她也是暗黑教团的成员。打倒她后，舞女将雷神带到码头，并将隐藏的潜水艇交给雷神。乘座潜水艇，悄悄潜入刑务所，在所长的房中又被陷井困住，并被关押起来，此时雷神的所有装备与道具均被没收。在自由休息时间，遇到了都来，从空场中收集所有的药草，并交给门旁的犯人，犯人用他制成炸药。

夜间雷神炸开牢房墙壁，逃过敌人的搜捕，从灯塔顶层的守卫手中夺得牢房的钥匙，将同伴及儿童一一救出了，又将装备和道具取回。一起逃离了监狱岛。随之而来的是一声巨响，监狱岛被炸沉在海水中。

接下来，到达ハリウッド，这里的支配者明为大导演千面人隆泰瑞，暗里却是暗黑都团的十二使徒。在电影院中又险些中了隆泰瑞的圈套。幸亏禅刚赶来迎救出了电影院，从报纸上看到梦见被当作间谍而要公开处决时的消息，及忙赶到泰瑞的办公室。但却被他逃脱了。雷神随后追赶，正当泰瑞要枪杀梦见时，梦见利用本身的潜在能力逃出了魔爪。泰瑞再次逃脱。



在火之神殿前，雷神正准备与泰瑞决一死战，泰瑞却呼唤出巨大化的人猿MATON。都来赶到将直升机、潜水艇、坦克合体成为一个巨大的机械人，与人猿对抗，最终是同归于尽。无奈的泰利只好亲自出马，虽然他的能力很高，但最终还是被雷神消灭。

雷神同都来向亚利山那州行进时，路过拉斯唯加斯，此时小镇还很荒凉，都来决定留下来开发这块土地，雷神便继续前进。在凤凰城的酒馆中，遇到了变身英雄ACE。在村口一名老者说非常需要帮助，原来这附近的少女经常受到自称为"D"的团伙袭击，被迫吃下变肥胖的药。老者的女儿也收到了恐吓信。当雷神再次来到老者的房中，悲剧已经发生了。少女变成像皮球一样。

为了查明原因，一行人来到トウームストン街，在街的人口有一个巨大的磅秤，只有身体够重的人才能进人，要不然



就要打倒两名守卫（重量当然不够，战斗再所难免）。在酒馆中救助一名少女，她为了答谢雷神，少女将避祸用的相扑服送给雷神。雷神将相扑服装备之后就可进入统治者猪女马达姆·亚贝迪的宴会厅。得知



这一切都是她一手造成的，在亚贝迪的房间外偷听到ヘカリントンー三兄弟要向保安官ACE挑战半且设下了圈套。为了通知ACE雷神及忙赶回凤凰城。并答应帮助ACE去和ヘカリンシトンー兄弟决战，在OK牧场一定要躲开干草堆，见到三兄弟经过苦战把三人打败。进入了亚贝迪的房



间，在最上层与亚贝迪展开决战。

亚贝迪被打倒后，下一个目标是德克萨斯穿越过カールズバット洞窟后，与幼时的好友马古相会。现在的马古加入了反抗暗黑教团的太阳十字军，他将雷神带到



太阳十字军的移动要塞亚拉莫。正当雷神在要塞中四处闲逛时，将军赶来告之雷神，马古只身去找德克萨斯的大总统，可大总统以被人操纵，马古的处境相当危险。



雷神火速赶到，可还是晚了一步，马古被附在大总统身体中的死神砍中，而重病不起。要塞中的M博士告诉雷神，只有在墨西哥境内的炎的テキーラオ能救活马古。雷神跨越国境，终于来到了墨西哥。

在国境镇中又遇到了新的仲间波布。他是个拳法高手。波布的几个学生都手脚冰凉、颜色发青，失去了意识，变成僵尸。波布为了搞清其中原因拯救徒弟而加入到雷神的行列中。

雷神来到メキシコシテイ镇中，和博物馆的馆长交谈后得知这一切是因为暗黑教团十二使徒中的鲜血之贝拉特娜。并送给雷神四件暗黑教团的服装。

等到夜晚来临时，雷神等四人穿上黑色服装。进入了圣堂，目睹了一幕惨剧，贝拉特娜将一个少年的心脏取了出来，少年随之变成了僵尸。正待溜走时雷神四人被发现了，都被打倒在地。当清醒过来时已是第二天了。再次拜访馆长。馆长将所知的一切都告知了雷神，并让雷神到丛林小村去看看。

这个小部落尚处于原始阶段，进村时村民正在拜祭图腾，其中却有贝拉特娜的手下，经过一场战斗，僵尸纷纷跑走，尾随僵尸穿过森林来到一处类似金字塔状的建筑物前，费了一番周折后，终于在神殿底层与贝拉特娜相遇，她的弱点是光系攻击，用雷神的灵光波反复攻击，相信要获胜并不算难。

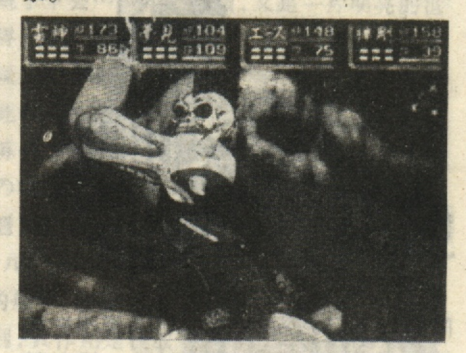
贝拉特娜被消灭了，炎之テキーラ也到手了。火速反回亚拉莫要塞，正当要医治马古时，M博士却抢走了炎之テキーラ。原来他是十二使徒之一。雷神乘座着移动要塞向ヒューストンヘ驶去，可是被封印挡住，无法进入向要将三个结界破坏，三个结界由三头巨大的圣兽把守。将它们全部消灭后，正当要进入ヒューストンヘ时，要塞中的大部分队员都离奇的暴死，连将军也难逃恶运。

此时马古以恢复健康，替代了将军的位置带领大家冲入了ヒューストンヘ。在城中再次遇到大总统，他是M博士所制造的机器人。将他打败后。要塞受到了暗黑教团的トクロ战车的攻击。马古架驶要塞挡住了战车，此时雷神也借机进入到战车内部。到达战车的中央部分处遇到了残害将军的凶手，十二使徒中狂乐之斯加鲁比特。他会使用炎系的全体攻击，威力很大，可使用禅刚的必杀技水芸针对其弱点进



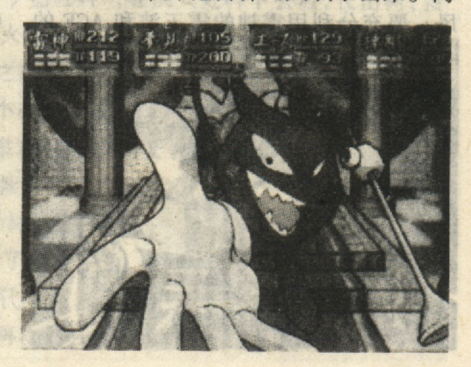
攻。

德克萨斯恢复了和平，雷神众人追查M博士来到了明尼苏达州。这里被M博士所制造的机械人所控制。当雷神准备过桥时，机械人炸毁了桥梁，无奈只好另寻出路。雷神来到ツルトレイクシテイ街，这里流行一种怪病，患者全身会变成青色，镇上的人对此都无能为力，就连雷民被传染上了。病源是小孩的一本书，书中有一个精灵，传染病就是他引起的，为了进人到书中的世界。雷神求助于镇中的一名画家。



画家用画笔绘出了一个人形，只要你再加上人的头部，就让他从画中诞生。画中人形带着雷视野是入到画册中，交蓝色的精灵消灭，镇中的人病都好了。人形变成了虹之桥，帮助雷神渡过了断桥。

过桥后最先来到了ミネアポリス街，刚进村禅刚便被一个老太太误认为孙子，并强留雷神等人在她家过夜。夜间发现全村人都是机械人而人都被变成了鸡。第二天醒来时禅刚失踪了，去问老太太，而她又一口否认，并把雷神几人哄了出来。离





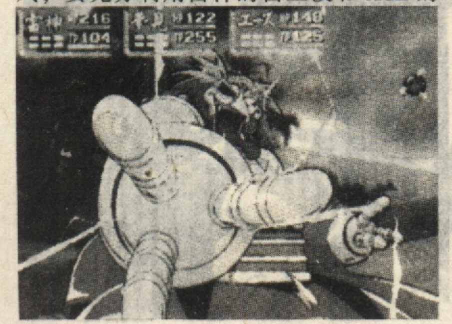
开这里来到セントポール街，这里的工场把人都变成了鸡，禅刚亦在其中，混入工场内部，进入工场，要打开暗门时先将买来或得来的鸡蛋放入机械中，再将开关调到下上上。即可得到进入内部的道具。在传送带的部分、时间的控制十分重要，分别为5秒、10秒、10秒。在内部遇到了M博士制造的机械人火门。

连续击败他两回，他就会清醒过来，并且加入到雷神的行列中。眼看工场就要爆炸。雷时迅速撤离，返回时，传送带的时



间为10秒、15秒、20秒。为了将禅刚恢复原样，雷神和同伴们又来到了M博士所在的シカゴ，这里有四幢大楼，每幢都是布满了陷井，由于有了火门的特殊能力再加上你自己的智慧，通过亦不难。当你受够了M博士的摆布将四幢楼都通过后，他会派人来接雷神。

在电梯中，又是一场战斗，敌人虽不强，但要注意在电梯升至110层以前将其消灭。终于见到了M博士，不料他又控制了火门，只得再次将火门把倒。M博士进行变身后战斗再次展开，他的弱点是雷和风，要充分利用雷神的雷王波和ACE的



ハリケーン。

M博士被消灭了，禅刚恢复了正常。此雷神已将六个火之封印全部打开。回到リルトレイクシテイの神殿将封印解开，再将青龙、白虎、朱雀、玄开四圣兽一一击败，就可得到古代神遗留下来的梦之空艇。有了它可移动的范围更加广阔。

在天空飞行时传来了十二使徒中伟大的加鲁贝的声音，他告诉雷神梦见的哥哥沙姆就在他的手中。雷神得知后马上赶到加鲁贝所在的密西刚州デトロイトへ街，在与加鲁贝的对决中，雷神是无法获胜的，最终被全部击倒。

当大家醒来时，夕能战在大家身边，她让大家修息后，只身去接受酋长的试练。进入ヘビ之穴后，是不能转身的，无论后面发生了什么事情，否则前功尽弃。得到神兽之珠后，修行便完毕了。酋长告诉大家要打败加鲁贝必须有三样神器才行，第一マナ之壶第二炎之石版第三アーロン之剑。マナ之壶以经有了。雷神乘座飞船又开始寻找必要道具的旅程。

飞船降落到佛罗里达，梦见不知什么缘固消失了。佛罗里达被十二使徒的TV－MAN所控制，这里的市民都被强制洗脑，为了救助市民只能破坏发电所，可现在又无法侵人发电所。怎么办呢？

雷神在镇的右上角房中调查墙壁突出部分后则可进入一间密室，在这里竟然有太阳十字军，并且再次和马古相会。与马古商量对策后，雷神走到街上，帮助一名被欺服的小孩。小孩为了感激雷神，将雷神代到家中。小孩的父亲是名博士，正在开发新型电视。雷神和博士交谈后，正准备去汇合马古不料却被洗脑的村民强行关押了起来。幸亏马古赶来营救。

雷神和马古架驶着移动要塞冲入电站，却中了TV－MAN的埋伏，经过一场混战，电站被破坏了，可马古却牺牲了。临终前马古交给雷神一把钥匙，让雷神去路易斯安那州的老家，在火之神殿有他的遗物。

雷神先返回电视塔，将TV－MAN消灭，小镇的人都恢复了正常，并拿到了炎之石版。

悲伤的雷神回到路易斯安州的火之神殿打开宝箱，里面尽是幼年的照片与书信。往事一一重现，当来到教堂时，又回忆起当时的沙姆打开沉默之书的情景。这时下起了大雨，雷神急忙和同伴进入一间小屋避雨，深夜梦见突然出现，由于接连几天心情与肉体的疲劳过度，体力不支倒下了。

雷神在一旁守护着梦见，不知不觉中进入了梦见的内心世界。在内心世界里，雷神又与星夜相遇，在尽头碰到了十二使徒中迷宫之特拉克罗亚。这一切都是他在搞鬼。星夜的特殊攻击第五封印对他尤为有效。特拉克罗亚见形势不妙便逃跑了。

第二天，雨停了，雷神又来到了原先被烧毁的洋馆，此时却安然无恙，雷神进入洋馆又再次遇到特拉克罗亚。这回他可逃不掉了，特拉克罗亚被消灭了，剩下一把アーロン之剑。这样一来三样道具都以得到，去和加鲁贝决战吧！

飞船来到加鲁贝所在的密西冈州。这次加鲁贝的在雷神的三样道具面前，显得无能为力了。但是要记得一切要把アーロン之剑装备上才有用啃！垂死的加鲁贝使出最后一招变身成为一只巨大的怪物，向雷神扑来，星夜英勇的冲上前和加鲁贝一齐消失。

此时，美国的最后城市纽约以被解开了封印，飞船可直接降落在都市中，现在的纽约以成为魔物的巢穴，建筑物被破坏的不成样子。天面中下着红雨，人们都在屋中绝望的等待死亡。雷神穿过重重废墟来到最终的迷宫。

这个迷宫并不难，敌人却十分厉害。有一种巫师会将你的魔法封印，所以一定要提前买些解除咀咒的道具，在迷宫的尽头终于遇到了十二使徒的首领，也就是雷神幼时在洋馆见到的吸血鬼萨内特莫，他先招唤出十二使徒中的兽神罗格斯，随后又会提出三个问题。根据你选择的结果，萨内特曼在战斗中会有不同变化。经过一番苦战终于将十二使徒全部消灭了。濒死的萨内特莫却又呼唤出绝对神。这时梦见听到哥哥在绝对神体内呼唤她，也被吸人了绝对神体中。

最终的绝战开始，绝对神的全体攻击威力很大，可对于经过这么多磨练的你来说应该不成问题吧。随着一声惨叫绝对神的体内无数光柱射出，接着消失了，梦见与哥哥沙姆携手出现在雷神面前。

激动的同伴们一齐冲向广场，天空中象征着和平的白鸽四处飞舞。和平再次回归到美国大陆上。胜利永远属于正义的一方！

责编：fox



由永野护担任美工的新型RPG，请随我一起来体验这个想象雄奇的世界。

天空冒险

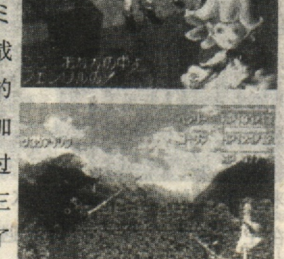
文/李昕

厂商:GAME STUDIO 媒体:CD－ROM

期盼中的幻想并带有浪漫色彩的RPG——《天空冒险》，终于在SS上登场了，笔者得到这款软件，精神不禁为之一振，对广大玩友来说也无疑是个福音，下面就对此款游戏做一简要介绍。

游戏的主角是出身于欧洲名门的十八岁少年，因无视于皇族，而被判处死刑，正要行刑之际，公主（游戏的女主角）赶到，救下了主角（美女救英雄！）并且对主角说必须有团员证才能自由出入王都。主角独自来到结社团中，社长告诉你必须通过三个试练才能加入结社团，第一个是战斗的试练——打败一个结社成员。第二个试练是在迷宫中取得“入团式の偶像”，接着便是第三个试练——先在商店购得药草，与水果商人对话后，把药草交给酒店老板，他便会告诉你赛科（セゴー）要你去送信，在赛科的豪邸中得到信，并把信送到王宫，回结社团便可得到“结社の团员证”团员证到手后，便可自由地出入王都了，途中打听得知公主失踪了，救命恩人有难，岂能不管！北行在狮子の馆中遇到正 狩猎的公爵，为了能打听到公主的消息，还是和他一起去看看吧！在小羊の森的狩场中，又与赛科相遇，从他口中得知公主在北方洞穴，夜间一人来到奥の洞窟，公主竟然不在这里，等待主角的却是赛科所养的怪物ベアー……赛科这个居心叵测的家伙……来到セゴー家矿山找赛科问个明白，不想他却开溜了，这时主角的兄长告诉主角说公主在北の神殿，且还会赠你一匹马，装备后威力大增。骑马从门口跃上神殿，打败里面的ドラゴソ，救出公主，并得到妖精バック，赛科在此时赶到，他为了得到公主不择手段，且要加害于主角，进退两难之际，バック告诉主角跳下去，那么高的悬崖，唉，反正也无路可走，又有美人相伴，死又何惧！拉着公主跳了下去……睁开眼睛，又是一片明亮的世界，身旁的公主也安然无恙，真是山穷水尽疑无路，柳暗花明又一村啊！玩家最好多在此处多长几级，得些金钱，将主角的武器锻炼一下，北行可在战斗中得到“水の种”，在尽头的瀑布处，与水の精灵云蒂娜（ウンディーネ）初次相遇，她会把主角及公主送到大フェソリル，先在村东打开机关，后来到北方的船中（宝物“Fミラージユ”务必要得到，其作用是在战斗中可使用幻影技←B），遇到哭泣的精灵マフイソ，经过一番创说后，也加入了主角一行，正当此时由于船太过腐朽而沉入了海中，恰好一条“鱼”（三栖动物，笔者也不知为何物）赶到救了主角一行，并把你们带到了对岸，前行见一块巨石挡住去路，便到风の集落中打探消息，其中会有一个老大娘给你一颗“风の种”，之后在巨石处得到“风の种”，一阵风刮过后，就把巨石搬走了，继续前行，又有洞穴挡住去路，且还有人落入穴中，救人要紧，来到穴の集落，从老大爷处得到“フるの种”，在洞穴处种下去后，长出树，救出小孩，前行又到了火の集落，被救小孩的母亲为了感谢主角，送你一颗“火の种”，之后在北方得到提高速度的魔法，正当要取下另一个魔法时，不小心触动了フェソリル的神精系统，而被抛到了另一个世界中，跟着“鱼”也因受伤而跌了下来，为了救它在背の集落打听到消息说，“水の种”能治病，一试果然很灵。“鱼”为了感谢主角，便把主角一行带到了古代平原，北行来到怀レケ原的瀑布，再次与云蒂娜相









遇，她帮助公主把魔法加以强化，并告诉主角下一个目标是沙漠中的肖像画。先来到ナタ，在交易所里把“水の种”、“风の种”和“火の种”换成“人形”、“笛”和“镜”。在村中休整一下，在肖像画前使用镜，便可进入奇妙な绘，见到迪莫斯(デモス)后再次来到瀑布处，云蒂娜告诉主角去下的世界还需要“パラフエザー”在ナタ中与村人对话可得此物。在南西主的岬谷中，使用“パラフエザー”就能来到下の世界，不想却掉入了海中，幸好被船长救起，船长心地善良，答应了公主去王都的请求，只不过要先要去几个港口，才能去王都。船长先在ブレダスト港买马。接着出港南行来到ルアーダ，从村人口中得知西方树林中有“奇迹の木の实”，取得后出港时给马喂下去，就会长翅膀的飞马，出港后沿着陆地继续向南走，在港口城市中可以得到“海图”，回王都的途中遇到暴风雨，只得在城市セルポルト中停泊几日，待暴风雨停息后，乘船回到王都，公主迫不及待的来到王宫，久别重逢的父女相遇，难免要一番情长，公主提出在王宫停留几日，不得以，只好与公主暂时分开了。来到旧都，又遇到“公主”!(不是说要停留几日吗?怎么……也无须管那么多，来了就好)。她便与主角同行，可好景不长，刚出了旧



都，“公主”竟要加害于你，原来是冒充的，打败它后主角为寻找幕后主谋来到狮子の馆，恰好遇到主角的兄长，他告诉你真正的公主还在王都，并且还送你一匹马，日夜兼程赶到王都，在王宫中(宝物“バスタードじ一定要得到)遇见公主，虽然只分别了几天，对主角及公主来说，就像几年一样，(爱情的力量!)，当主角正在向公主叙述这几天的遭遇时，有人送



来了赛科的决斗书，这家伙，竟然找上门来，正好与他做一了断，在王宫前的广场与赛科相遇，展开了激烈的争夺公主之战!打败他后乘船来到セゴー家铉山。北行来到神殿，在尽头处与赛科相遇，还不死心吗?这个卑鄙的家伙为了打败主角，不择手段，幸好兄长赶到，帮助了主角。回来的途中遇到水の精灵云蒂娜，她让二人去寻找最后一个魔法。不知从何找起，只好去各地转一转，东行在ベシュダート”可得到道具“コショウ”，后又在港口城市ネルマト”中发现隐藏的交易所(玩家应仔细寻找)，用道具“コショウ”可换得最后一个魔法，不想竟被飞鸟抢走。来到バンビキ，村人说北方的ブーカ山发生了变化。来到ブーカ山，发现宝珠在火山顶上，妖精们冒险得到了它——回复HP的魔法。出山后来到サンジエルミ中的大圣堂(务必要得到道具“Hブレイグ”)，打败迪莫斯，并从其中得知皇帝复活了。乘船在王都附近，发现フェンリル浮上了海面，登陆后在北面山中打碎其触



手，它便会带主角一行来到怀レケ原，途中又遇到云蒂娜，从其口中得知北方的巨龙有危险，需要主角的帮助。按照她的话来到北方的断崖处，发现一条巨龙正在上面，巨龙告诉主角说只有“时の结晶”才能使其翅膀完全复原。先在沙漠的肖像画中取得“水の破片”，再次来到断崖处，巨龙会带主角去湖中的小岛处取得“巨木の实”和“巨木の枝”，在瀑布中云蒂娜会把所找到的道具合成“时の结晶”，完全治愈了巨龙的翅膀。巨龙为了感谢主角，会成为我方的“坐骑”，从此便可以遨游于各地了。(按START键可在上下世界之间切换)。在ブーカ山中，云蒂娜告诉主角说世界发生了异变，而皇帝萨哈库(サッハーク)则是邪恶根源之所在，打败他必要有用フェンリルの骨做成的最强の剑。去フェンリル取得“爪のかけち”，后途中听说国王病重，公主很为父亲担心，还是先去王都一趟吧!公主与父王多日未见，此种场面可想而知，不过这次公主坚决与主角在一起，出了王都，公主预感到云蒂娜有危险，赶快乘巨龙来到上の世界，帮助云蒂娜赶走萨哈库，她便会把公主的魔法再次强化，并帮助主角合成了最强の剑。在小岛上方进入皇帝的老窝，巨龙为了考验主角及公主的能力，要先打败它才行，打败它后，接踵而至的便是皇帝萨哈库，他做为最终BOSS，十分厉害，且还要变一次身，二人齐心协力终于打败了他，终于粉碎了其统治世界的阴谋，可主角和公主呢……还是由玩家自己欣赏吧!









后记:打通游戏一遍，给笔者感触颇深。画面的放缩及3D处理，十分优秀。且情节设计也恰到好处。唯一缺点便是没有配音，使人倍感遗憾，但也实为一个不可不玩的游戏!



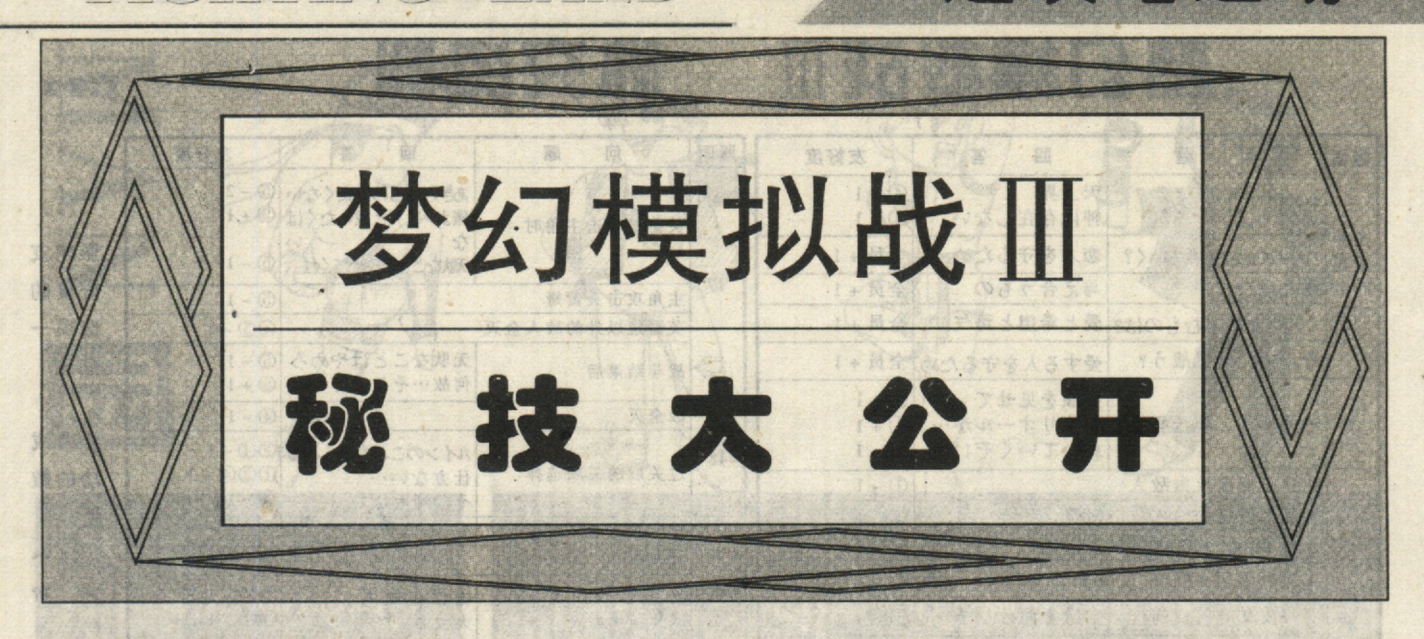
梦幻模拟战Ⅲ 补充资料

文/雪鹰

版面	问题	回答	友好度
角色设定时的问题	神はどこにいる?	天上界 神は存在しない	④+1 ④-1
	なんのために生きていく?	恋人を守るため	全员+1
	爱とはなに?	与え合うもの	全员+1
	この世界に望むものは?	爱と希望と勇气	全员+1
	なんのために战う?	爱する人を守るため	全员+1
1	过关后的三项选择	笑颜を见せて ジエリオールが… わいていくぞ!!	①-1 ①+1 ①-1
3	让狄娅丽斯攻击敌人		①-1
	基尔巴特以外的人攻击柯蒂		①-1
	让基尔巴特攻击死人使古洛布		①+1
	主角接近莉法妮时,市民全部无事		②+1
4	回答皮艾心的质问	实は方向オンチ	①②-1
	过关之后的选择	女性に战わせるのは… 何も言わない	②+1 ②-1
?1	回答店员的问题	教えないとケガんするぞ	②-1
	让谁吃饭?	自分だけ 女の子だけ 全员	①②③-1 ①②③-1 ①②③+1
	选择全员吃饭,但钱不够时		①②③-1
	过关后回答露娜的问题	いあだ	②-1
5	伏兵登场时,露娜依然生还		③+1
	今后战役中在30回合内过关		③+1
7	主角攻击芙蕾娅		⑤-1
	芙蕾娅以外的敌人全灭		⑤-1
	过关之后的回忆	ごめんよ その通りだ	⑤+1 ⑤-1
9	回答莉法妮的问题	胜てるだろえか? だか、负けられない	②-1 ②+1
10	救出索菲娅后的三个选择	敌に情けは无用だ 优しいんてすね	④-1 ④+1
	主角靠近索菲娅	君を守るためだ	④+1
	过关后的五个选择	むんな、行くぞ!! 无理するな、ソフイア ソフイアに期待するよ ゲートを开放しなければ なにも言わない	①+1②③④-1 ①④+1②③-1 ①③-1②④+1 ①④-1②③+1 ①②③④-1
?2	回答狄娅丽斯的问题	それは气のせいだ	①-1
11	主角靠近右上角的岩石时	テイアリス	①-2
12	法贝鲁遭受到敌人攻击时	急けう!! 大丈夫だ 严しいな…	④+1 ④+1 ④-1
14	战斗前向蕾伊拉以外的四女询问破邪之剑		⑥+1其余3人-1
	主角接近芙蕾娅	力ずくでも止めてみせる	⑤-1
	主角攻击芙蕾娅		⑤-1
	芙蕾娅以外的敌人全灭		⑤-1
15	过关之后的三项选择	わかりきったことだ さ す か た な	②-1 ②+1
16	给谁买首饰? 不买首饰(买わない)		⑥+2其余3人-1 ⑤+1
	遇到芙蕾娅	君に会うために ダークナイトと战うため	⑤+1 ⑤-1
17	芙蕾娅攻击主角时.	あきらみるのは良くない 俺はフレアと战いたくはない 无驮なことはやめてくれ	⑤-2 ⑤+1 ⑤-1
	主角攻击芙蕾娅		⑤-1
	芙蕾娅以外的敌人全灭		④⑤-1
	战斗结束后	无驮なことはやめろ 何故…そこまで	⑤-1 ⑤+1
18	敌全灭		④-1
	过关后的三项选择	ルインのことも考えろよ 仕方ない… その通りだな	②④-1 ①②④+1 ②-1④+1
19	地图北方石阵中	爱	全员+1
	敌全灭		④-1
	战斗结束后	俺に任せろ! 大丈夫だ やるだけやってみよう	①②+1 ③-1 ③④+1 ①②③④-1
20	敌全灭		④-1
21	主角接近埃马林库时	见事な最期だった 乐な相手だった	②③+1 ①②③④-1
	过关后第一次选择	赞成です 反对だす	③④+1 ①②+1 ①②③④-1
	过关后第二次选择	俺がいるじやないか もう忘れろよ	①+1 ①-1
22	回答索菲娅的问题	一体どうすれば… 大丈夫だ	④-1 ④+1
	基尔巴特被击败 让基尔巴特攻击古洛布		①②③④-1 ①②③④+1
23	过关后的四项选择	テイアリスだ リファニーだ ソフイアだ ルナにふる	①+1 ②+1 ③+1 ①②③④-1
24	阿鲁迪缪拉的休战提议	协定を结ぶべき 彻底交战を主张	①-1 ①+1③④-1
26	雾风被击败 让雾风攻击菲拉基娅		①②③④-1 ①②③④+1
27	战斗开始前的选择	だが、大丈夫だ 气をつけよう ダメかもしれない	①②+1 ③④+1 ①②③-1
	雾风被击败 让雾风攻击菲拉基娅		①②③④-1 ①②③④+1
28	基尔巴特被击败		①②③④-1
29	战斗开始前第一次选择 战斗开始前第二次选择	重大だな 气乐にいこう!! らしくないぞ!! ごめん、ごめん 本当のことだ	②+1 ②-1 至第二次选择 ②+2 ②-2
31	芙蕾娅以外敌全灭		④-1
	过关之后的三项选择	…ごめん 放っておいて	②+1 ②-1
32	回答狄奥斯的问题	理由があるけずだ 手迟れかも あれが本性か	⑤+1 ⑤+2 ⑤-2
	威尔达王以外的敌人全灭		④-1
	回答芙蕾娅的问题	そうだな …いいのか? 俺にはてきない	⑤-1 ⑤+1 ⑤-1
33	知道是拉古控制了威尔达王之后让芙蕾娅攻击拉古击败拉古时芙蕾娅依然活着		⑤+1 ⑤+1

影响友好度的选项一览：

告白成功的数值：①狄娅丽斯（テイアス）18以上；②莉法妮（リファニー）15以上；③露娜（ルナ）33以上；④索菲娅（ソフィア）14以上；⑤芙蕾娅（フレア）11以上；⑥代表五女中所选择对应的人物。



梦幻模拟战Ⅲ 秘技大公开

我们曾刊出了梦幻模拟战Ⅲ的攻略。不过，要想看到完美结局，是必须说服阿尔迪缪拉的，而要得到阿尔迪缪拉，必须先说服芙蕾娅公主。

但是！芙蕾娅公主的友好度若不达到前面所述的11，她是无法成为同伴的。不过，仅仅完成攻略上所说的四个步骤（让主角迪哈尔特不攻击芙蕾娅，并每次都故意被她打而进入说得），仍然不一定能说服她，关键在于初期的选项及故事中一些涉及全员的选项。

另一个方法是，在芙蕾娅出现的版面，完成后反复用选关重复这一版面可以积累她的友好度。

最后，刊出本游戏的选版及隐藏商店等秘技，对于想进入隐藏版面?5及想100%说服芙蕾娅的人相信会有帮助。



选版：在战役的分配画面时，进入LOAD画面，将光标对准一个想要的进度后（不能是CONTINUE进度），输入←、X、→、Y、A即可。

隐藏商店：在进入商店后购入/售出的画面中输入Y、A、↓、X、B听到音效便表示成功。

无限金钱：首先，你要进入游戏，在版面开始前的部队配置画面中，以装备的指令将所有人物身上的道具一件不留地解除，跟着是到商店画面中选择“售卖”的项目，用十字键将可售出的道具一览表移到最后一页，跟着是从最后一件物品开始出售，这样道具是会一件一件减少的，但当你就这样售卖至这一页（最后一页）的最上方那一件道具时，游标会跳至“道具售出”这个平常不会到的位置，而且可继续售卖一些不存在的“棒”，每支的卖价更竟然达四十万以上！以这种方法不断售卖，很快便能将资金的总额上升9999999，虽然再按下去亦看不见金额再增加，但其实是有计算起来的。

这秘技由于有其中一个先决条件是“解除所有人物身上的装备”，所以在游戏后期的某些版面中，因为会有一些队员成为了NPC（如隐藏版面4的艾马尼或35、36版中主角的爱人），这些人物的装备是不能解除的，所以若真的想在这些版面中有大量资金使用，便要在之前的版面预先使用这秘技了。

顺带一提，这秘技实际上是可在第1版便马上开始使用的，方法是在购物画面中选购一大堆平价物品，务求令道具的总数会令道具一览的表示画面出现第二页，这样便可达到秘技的要求而可开始使用。

责编：KING



最终幻想 7

FINAL FANTASY VII

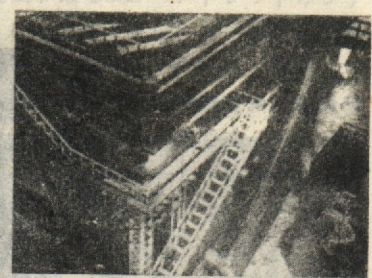
ファイナルファンタジーVII

超完全攻略(上)

机种:PS 厂商:SQUARE
类型:RPG 媒体:CD-ROM




基本操作篇





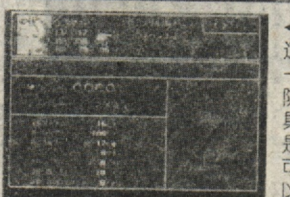
1.地图与基本操作

利用高技术制作的具有逼真画面的《FF7》可以将所有的细节细致入微的表现出来,这是以前任何游戏都无法比拟的。但同时也存在着一个缺点,那就是移动时容易迷失。这样如果地图上有宝箱或其它道具,就不能象以前那样轻松取得,只有熟练的掌握操作方法才行。另外,在地图上移动时角色可能会变得很小,用3D技术所表现的迷宫往往会有意想不到的道路,带着与敌人遭遇的担心去进行详细的探索最好的方法便是按SELECT键,此时角色头上会出现一只手的标记,它可以帮助玩者找到角色所在的位置。

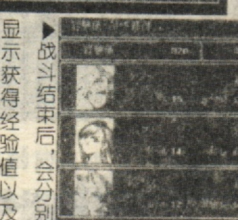
2.LIMIT(リミツト)技

每个角色都有其独特的LIMIT技,不仅在对BOSS战中,对一般强敌也可有效地使用。用它作为你顺利冒险,打倒敌人的保证,相信会使你在紧张之余感到不少乐趣。需要注意的是要掌握好发动的时间,当LIMIT槽满档后,战斗中"战斗(たたかう)"一项便会变成LIMIT技的选择,此时便可使用了。但是,当你可轻松的干掉敌人的时候,还是不要轻易的浪费此技,因为它是在战斗中不断承受敌人攻击后才逐步积累起来的,得之不易呀!

3.装备魔晶石(マテリア)



◀这一防具是可以装备4块魔晶石的,而且是独立穴。



▶战斗结束后,会分别显示获得经验值以及AP值的数量。

游戏开始后,主角一上场就装备有"いかずち"的魔晶石,所以一上来就可使用,但此时还无法装备其它魔晶石,各角色身上的魔晶石也无法变更。当1号魔光炉爆炸后,从7号街可以得到魔晶石,这样便可以更换身上原有的装备。

魔晶石是受角色所装备武器和防具影响的,每种武器防具都有魔晶石数量的限制,在你更换装备时一定要注意到此点。魔晶石是可以分为连接穴和独立穴两种,有效的配备后便可发挥种种不同的威力。

另外,装备魔晶石后是可通过战斗中所得到的AP值来成长的,而这种成长也并非只有一条路线,它会随着武器防具的不同而影响到其成长效率,如带有双倍成长效果的武器防具就会提前将魔晶石练到满级。达到MASTER的魔晶石可以自行复制出一块,所以对那些有用的(如召唤兽)等要优先培养。





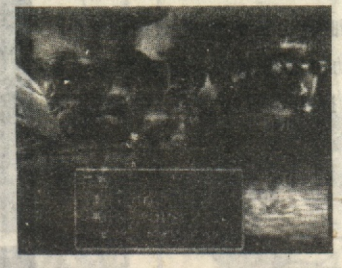


攻略流程篇

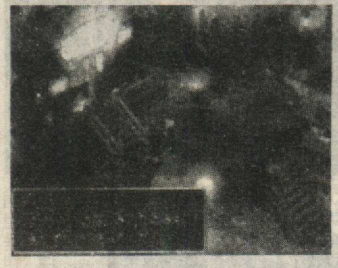
魔光都市。

美丽的卖花姑娘娅莉丝（エアリス）从小巷中走出，步入冰冷阴森的街道。她还没意识到了一个无法躲避的命运正等待着她，她短暂但光辉的一生将由此开始……

一辆列车使入站台，克劳德（クラウド）和巴利特（バレット）飞身而下，向都市中冲去。干掉不断出现的警卫兵后，克劳德与抵抗组织的成员相会，魔光炉的爆破作战行动开始了。因为此时只有克劳德和巴利特两人，虽然攻击力很强但没有恢复体力的魔法又加之道具较少，所以前进途中要格外小心。魔光炉内部看上去结构非常复杂，其实只要到达它的中心部完成爆破任务便可以了。在此处需要和敌方BOSSガードスコーピオン战斗，它的弱点是雷，此外要注意它的反击魔法，待战胜它后便可启动爆破装置并迅速撤离。注意这时有时间限制，记清来时的路线千万不要走错。



随着一声巨响，1号魔光炉化为灰烬，整个街道也随之混乱起来。在往来奔走的人群中，克劳德第一次与娅莉丝相遇了。这个掌握了整个故事关键的女孩儿此时仍提着她的花篮，克劳德当然不会忘记从她手中买下鲜花，这惊鸿掠影般的初会便成为日后柔肠百转的引线……



克劳德躲过四处围来的追兵跳上了奔驰中的列车，与车箱内正在焦急等待的巴利特等人会合了。众人一起到达7号街，在酒吧中见到了女格斗家蒂法（ティファ），她善长拳法并且以轮盘为LIMIT技，虽然此时攻击力尚属一般，但以后的成长却非同小可。小酒吧其实就是抵抗组织的秘密据点，巴利特的小女儿也生活在这里，当这位粗暴的大汉见到女儿时也露出了温柔的一面。这次的作战目标是5号魔光炉，因为1号魔光炉的爆炸事件所以神罗的警备加强了，但我方也有了蒂法的加入所以总体实力又有所增强，一路上不断与敌人战斗终于冲入魔光炉内。此魔光炉的构造与1号基本相同，但因为侵入位置不同所以要注意观察地形。从滑梯滑下便可进入迷宫底层，完成任务后则要到控制室三人同时按下按键，才能开启出去的大门。





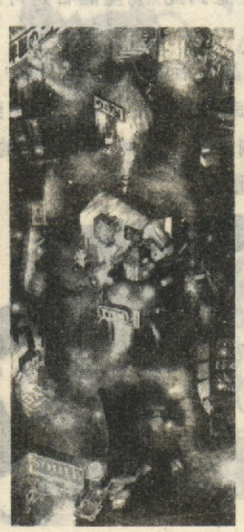
爆破了5号魔光炉，主角从高处落下，醒来时以置身于一座教堂中。柔和的光线从屋顶照射下来，地上则开满了鲜花。卖花姑娘娅莉丝也在此处，通过对话克劳德了解到她是个明朗快活的女孩儿，但不知为什么一直受到神罗特种部队的追踪。正当克劳德离开时，神罗的手下再次出现并且抓住了娅莉丝，克劳德机智得利用横梁上的三个木桶打倒了追兵救下娅莉丝并和她一起逃往5号街。

阴暗潮湿的5号街丝毫没有生气，但娅莉丝的家门外却开满了她精心培植的花朵。这些象征生命和希望的鲜花令克劳德精神为之一振，同时也渐渐意识到娅莉丝决不是一个普通的女孩儿。虽然娅莉丝表示要同克劳德一起去冒险，但克劳德休息后还是决定独自离开，他悄悄的感到6号街入口却发现娅莉丝早已等待在那里。果然如她的养母艾鲁米娜所说，娅莉丝是个一但下定决心就谁也无法改变的坚强女性。

在早已废弃的6号街的公园内，两人坐在滑梯顶部闲谈，这种温馨的气氛对于已习惯了残酷的戎马生涯的克劳德来说，已经久违了。正当此时，一辆大脚鸟马车从两人眼前驶过，车上坐的居然是蒂法，怎么回事?两人决定追过去看个明白。

进入到了ウォールマーケット，据娅莉丝介绍这里是女孩子无论如何不能单身前来的地方，四处都隐伏着危机。到各处收集情报，在ドン・コルネオ的大屋前克劳德被拦住了，理由是此处只允许女性进入。在娅莉丝的提议下，克劳德女装作战计划开始。首先要到洋服屋去，但因主人去了酒吧所以要先找到他才行。在写有“男男男”字样的屋中，克劳德与对手比试拳击后可以取得假发，比赛的结果是可以影响假发类型的。然后又分别到定食屋、药屋、酒吧调查，最后回洋服屋换上女装。万事俱备，克劳德与娅莉丝终于得以进入コルネオ的大屋。经过一番争斗终于从色迷迷的コルネオ的属下手中逃脱，并找到了身处险境的蒂法。谁料又中了コルネオ的圈套，众人落入地下水道中。





穿过并不复杂的地下水道，出现在克劳德等人面前的是巨大的列车墓场。要想通过这里一定要仔细观察道路，列车顶部和列车内部都是可以穿行的，前进途中也别忘了取宝箱中的宝物，待进入墓场的第二部分后则需进入中央的那辆



列车内，将其开动与其它车箱搭成桥梁。

下面要对付的就是都市的动力设施——机械塔，因为神罗要将这里炸毁以消灭抵抗组织，决不能让他们的阴谋得逞！到达机械塔下才得知巴利特已冲到塔顶去与敌人孤军奋战，克劳德心急如焚，迅速登上旋梯。路上他看到曾经一起战斗的朋友已经倒在血泊中，一气冲到塔顶后与巴利特会合，接着便要与敌方神罗特种部队的首脑人物之一——レノ战斗。事情的结局却令克劳德等人悲怒交加，7号街还是被炸毁了，无数的亲人和朋友都死在瓦砾中。狂怒的巴利特发誓一定要将神罗的总部捣毁，以告慰死去的亲友。

因为铁道现在不能使用了，所以要想进入神罗总部就得依靠其它途径。整理好装备后到ウォールマーケット的武器屋取得电池（ジンクバッテリー），然后从该镇右方的通路到达一面高墙前，克劳德等人攀援而上从上方的空洞终于来到了都市上方的神罗总部前。

此时可有两种选择，一种是选择正面突入，这样路上会与神罗兵不断的战斗，这对于提升等级非常有利，但也要考虑到目前的战力。另一种是选择从里面进入，这样可以回避战斗，但要通过非常漫长的阶梯，这对于没有耐心的人来说实在是一种考验。以上两种选择的结果都是一样的，最终都会达到第60层。一路上需要注意的是要和大楼内的人员逐一对话，以取得有用的情报和下一层的钥匙。到了第67层，克劳德等人见到了神罗组织的宝条博士，看来这一层是他的实验室。克劳德在一个巨大的实验容器前，发现那里面有一只红色的野兽，身上有“Ⅻ”字样。从里侧的运货电梯登上第68层，克劳德终于找到了娅莉丝并偷听到宝条的一段话语：“这就是濒临灭绝的古代种啊！”娅莉丝是古代种吗？古代种又是什么呢？正当克劳德百思不得其解时，宝条的实验开始了，那只红色的野兽被与娅莉丝关到了一起，克劳德等人立刻冲上前去。打败了BOSSサンプル：H－0512后救下了娅莉丝，那只野兽红色Ⅻ也加入到了队伍中成为同伴。



正要脱身离去的克劳德等人，在电梯内被敌人抓获，他们被带到顶层的神罗社长面前，那个可恶的家伙发出得意的笑声。克劳德等被关入了67层的牢房，本已认为无路可逃，但到了深夜意想不到的事情发生了，神罗被一位神秘人物杀死。趁着无人看守，众人逃了出来。这时的神罗总部已变成了修罗场，四处溅满了鲜血。

克劳德的记忆忽然与什么产生了共鸣，萨非罗斯（セフィロス）……萨非罗斯……？历战的勇者，传说的英雄、萨非罗斯来了！他还活着吗？还有捷诺娃（ジェノバ），那又是什么呢？记忆被搅作一团，究竟自己和萨雷罗斯与捷诺娃有着怎样的关系呢？带着种种疑问，克劳德等人寻迹登上神罗总部顶层的平台。



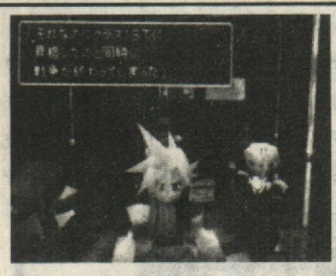
プレジデント神罗的儿子、副社长ルーファウス神罗出现在众人面前，这位带着黑色猛犬，身穿白色长衫的年轻男子，身上散发出危险的气息。他在克劳德等人面前发表了自信的演说：“我和父亲不一样，我是以恐怖来支配别人！”克劳德让其他人先走，自己则与ルーファウス神罗展开了一对一的战斗。另一方面，巴利特等逃入69层的电梯，此处和敌BOSSハンドレッドガンナ一决战。需要注意的是，此敌人是只有魔法攻击和巴利特的机枪才能攻击到的。

胜利后，众人奔下大楼，可正门已被神罗兵包围。克劳德跨上一辆摩托车并护送乘坐小货车的同伴冲上公路，这时要不断打击从后方追来的敌人，待来到公路尽头时便要和BOSSモーターボール战斗。



摆脱了神罗追击后终于来到了外面的世界，众人向着东北方的カームの町进发。在小村中整理一下装备并可恢复体力，当克劳德进入宿屋后，他向同伴们讲述了自己的过去。

那是在5年前、克劳德16岁的时候，他跟随自己所仰慕的英雄萨非罗斯去调查ニブルヘイムへ魔光炉。他们来到克劳德的故乡，在这里克劳德可以和早已亡故的母亲相会，另外还可以到自己青梅竹马的蒂法家中去探查一番。克劳德等人后来登上了ニブル山，因为有萨非罗斯同行，所以路上遇到的敌人完全不



堪一击。来到魔光炉前，萨非罗斯带着克劳德进入其中，在最里面的实验室，他们看到了宝条博士用人来作实验以制造出种种怪物的可怖景象。这时，萨非罗斯忽然产生了困惑：“我这种超人的力量是否也是用这种方法获得的呢?”回到小村中的神罗屋敷，那里是神罗的天才科学家ガスト博士的住处，在底层的资料室中萨非罗斯通过各种文献终于了解到自己原来也是古代种。克劳德跟随已经疯狂的萨非罗斯奔出神罗屋敷，发现小村已变为一片火海。放火者正是萨非罗斯，他还不断将逃生的村民毫不留情的斩杀掉。克劳德向自己的家奔去，可惜已经晚了一步，他还是未能救出自己的母亲。既感愤怒又感困惑的克劳德来到魔光炉内，此时萨非罗斯正在捷诺娃、也就是她的亲生母亲的像前发誓，要将整个人类消灭。随后赶来的蒂法被萨非罗斯一刀砍中，克劳德不顾一切地冲了上去……

这以后的事情克劳德和蒂法都记不清了，究竟两人为何还能活到现在呢?是萨非罗斯手下留情吗?还是……?



结束了这段回忆情节后，克劳德等人又踏上了追赶萨非罗斯的路程。他们首先来到位于草原上的大脚鸟牧场，从牧场主那里得知“西南的潮湿地带居住着一条十丈多长的巨蛇，要想通过就必须得骑乘大脚鸟。”但牧场中的大脚鸟已经卖光了，所以只有靠自己的力量去捕捉。方法是先从牧场中买得名为“チョコボよせ”的魔晶石，装备之后在地图上有大脚鸟脚印的地方来回行走，在战斗中有时可与它相遇，只要将其它敌人消灭而不伤害到它，战斗后便可以骑乘了。此外，如果与牧场中的大脚鸟对话，选择“クエっ”，这样便能获得最初的召唤兽——チョコボ＆モーグリ。





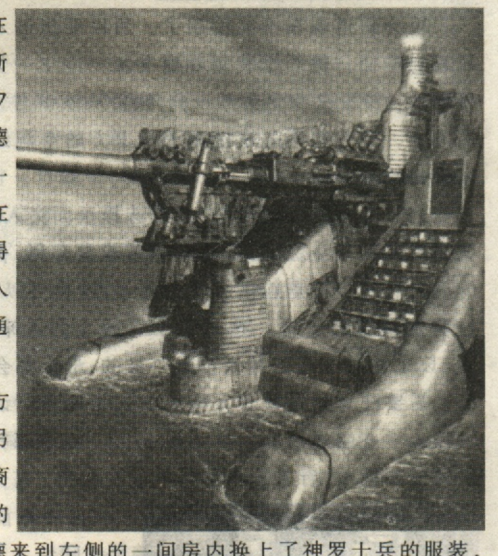
骑着大脚鸟穿过西南方的潮湿地带，进入了洞穴。这里的敌人利用召唤兽可以轻松的将其全灭，途中和神罗特种部队的ルード、レノ及イリーナ相遇。穿过洞穴到达了一个新的地区，首先要去的就是コンドルフォート。此处也是一个魔光炉，但已经被反抗神罗组织的部队所占领。克劳德等除了可以在这里休息及更换装备外，还要帮助该部队与来袭的神罗战斗。





完成了此处的事件，下一个目标便是港口小镇アンダージュノン，这是个破败的渔村，要想前往西面的大路只有神罗的船只才能办到。克劳德从右下方的阶梯来到海岸边，看到小女孩儿プリシラ正在和海豚嬉戏，经历了连场作战的众人见到这番景象也不禁露出会心的微笑。可惜好景不长，一只巨大的怪物ボトムスウェル骤然出现袭击海豚，プリシラ上前相救却不慎落入水中。克劳德等人当然不会坐视不理，很快便将那只怪物收拾掉，接下来克劳德便要为那个昏迷不醒的女孩儿作人工呼吸，终于又从死神的手中把她救了回来。

到村口的宿屋休息后，忽然听到传来军乐的声音，从村民口中得知原来正在举行欢迎神罗新社长ルーファウス的仪式。克劳德找到プリシラ，一同来到海岸边，在海豚的帮助下得以跳上高塔，潜入ジュノン空港通路。



在这里，一方面要收集情报，另一方面还可从商店中购得强力的武器防具。克劳德来到左侧的一间房内换上了神罗士兵的服装，接着便混入了仪仗队中，此时画面右下方会有收视率的显示，随着收视率的不同将可获得不同的道具。才举行过欢迎仪式，不久便迎来了欢送式。克劳德调查到关于捷诺娃和萨非罗斯的一些情报后，便再度混入敌方仪仗队，这里又要表演一番，根据好感度也能获得不同的道具。

跟随ルーフアウス之后，克劳德等登上了搬运船。首先要与化装后藏于各处的同伴会面，然后便可去船长室附近偷听。这时又传来了萨非罗斯在船上杀人的消息，克劳德等冲入以前不能进入的房间与BOSSジェノバ・BIRTH战斗。胜利后，货船终于来到了新的大陆……

（未完待续）



WILD ARMS
ワイルドアームズ

荒野的古代遗迹之机械

机种:PS　厂商:SCE　类型:RPG　媒体:CD-ROM

责编:DRAGON

释名

自从SCE推出《WILD ARMS》此款游戏以来，众多杂志及游戏店都用这款游戏的英文直译名称“狂野历险”、“狂野之枪”、“野战兵团”等来作这个游戏的名称，但是在对这个游戏的攻略过程中笔者发现此游戏名称中的“ARM”并不是一个英语单词，而是三个词的缩写——Ancient Relics Machine，这三个词的意思是古代遗迹之机械，所以说《WILD ARMS》这款游戏的中文直译名称应为《荒野的古代遗迹之机械》。

继《妖精战士Ⅱ》后，SCE的又一款多分支情节的RPG大作《WILD ARMS》(荒野的古代遗迹之机械)再度登场，我们又一次看到了SCE在这方面的天赋。虽然这个游戏在许多地方还显着并不十分成熟，但是仍不失一部精典大作。曲折、感人的故事；设计完美的分支情节；优美、动听的游戏音乐，把我们带人了亦真亦幻的世界。

系统简介

因为此款游戏主干情节流程较易，适合于初次接触RPG的玩家，所以在此将系统操作做一简单介绍，以便于大家快速“上手”。

方向键:控制人物移动方向。

选择键(SELECT):在大地图画面中，当拥有道具“地图”(まほうのちず)时按此键将呼出地图。

开始键(START):呼出选人和选用特殊道具栏。

○键:作用极多，首先是决定键，其次在按住此键后人物会出现加速跑，并且此键还有对话、调查、搬物、投物、推物的作用。

×键:是取消键。

□键:角色正装备的特殊道具的使用键。

△键:状态栏呼出键。

状态栏各项解释

道具栏:于游戏中获得的道具集于此栏中。

超能力栏:各人的超能力集于此栏中。

装备栏:各人的装备栏，其中R.hand表示右手装备，L.hand表示左手装备，Body表示身体装备，Head表示头部装备，Guard为石碑(召唤兽)装备，Auto Equipment自动进入最强装备。

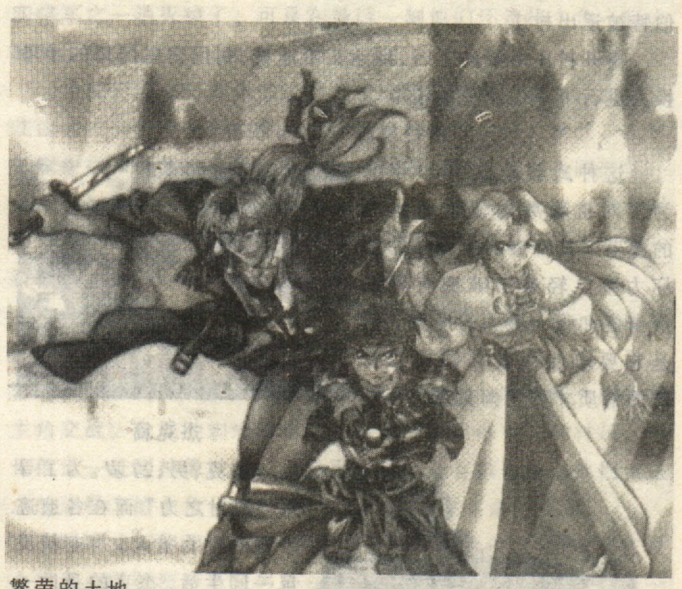
战斗方式栏:各角色于自动战斗状态中的方式。

角色状态栏:各角色现在状态显示，STR腕力值，VIT体力值，SOR魔力值，RES反应值，ATP装备后攻击力，DEP防御力，MGR魔法防御力，PRY回避率，LUCK幸运值，EXP经验值，NEXT到下一级需经验值。

各种设置栏:根据各人爱好调换。

故事背景

在守护神的庇护下，拥有绿色大地的世界法尔盖亚是一片



繁荣的土地。

但是在拥有钢铁般身体的魔族的突然进攻下，守护神失去了他原有的力量，大地失去了绿色，草原大量化为荒野……

之后经过1千年时光

在这片已经和当年完全不同的土地上，人们在荒野中建立了新的文明。

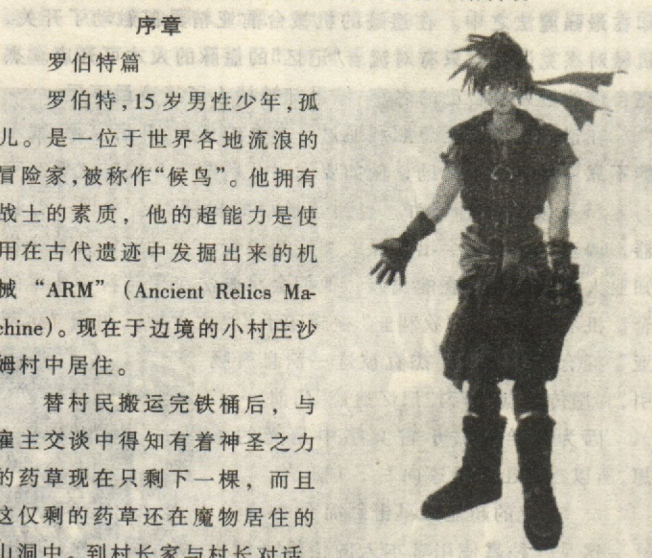
可是，世界又一次被不祥的阴云所覆盖，已经变成传说的魔族复活了，并想把这一片属于人类的土地据为已有。

这里有三位继承了神奇血脉、背负世界未来命运的年轻人，面对着未知的将来展开各自的冒险……

现在，以化为荒野的世界上，命运之轮开始转动……

序章

罗伯特篇



罗伯特，15岁男性少年，孤儿。是一位于世界各地流浪的冒险家，被称作“候鸟”。他拥有战士的素质，他的超能力是使用在古代遗迹中发掘出来的机械“ARM”(Ancient Relics Machine)。现在于边境的小村庄沙姆村中居住。

替村民搬运完铁桶后，与雇主交谈中得知有着神圣之力的药草现在只剩下一棵，而且这仅剩的药草还在魔物居住的山洞中。到村长家与村长对话，村长把“爆弹”送给了罗伯特，做为他在村中工作的报酬。这时一位村民急忙赶来说村中的一名少年为医治其父的病，单身闯进

了有神圣之力药草的山洞，热心的罗伯特立刻决定去救援。

出村后向右下方走，进入山洞。洞中迷宫简单，操作机关也较容易，但要注意使用爆弹来辅助。于洞的尽头发现了少年，在取得药草后离开山洞。在洞口与众村民会合，可是此时一头巨兽由洞内冲出，罗伯特迎了上去。此战只要不断使用其超能力“ARM”便可轻易取胜。战斗结束后，众村民却十分惊讶，因为罗伯特的超能力“ARM”是一种被禁用的武器，在村民的提议下，罗伯特被逐出村庄。

离开村庄后要向下行，到达艾哈迪城，利用宿屋门口的小鸟换人进行下一位角色的情节。

罗伯特超能力 ARM 简介



这种武器是在1000年前为了对抗魔族的侵攻而研制的武器，其特有的非魔法的破坏力可以轻易击破拥有钢铁般身躯和强大魔力的魔族。但是它要求使用者必须拥有特殊的潜质才可发挥其威力。

杰克篇

杰克，男，27岁。为了寻求“绝对之力”而在各遗迹发掘的宝物猎人。与亚精灵鼠一同生活，杰克的身世一直是个秘密，就是他本人也不清楚。他的超能力是与居合剑技相似的剑法“早击剑法”，是利用瞬间出剑来斩杀敌人。

在“记忆的遗迹”前，杰克与亚精灵鼠正在争执洞内是否有“绝对之力”，杰克要寻找的“绝对之力”是种超越了现存力量的力量，但不知他是被封印于魔剑中，还是被封印在最强魔法之中。在遗迹的机械台前亚精灵鼠触动了开关，机械对杰克说此它只有对流着“记忆”的血脉的人才可开启。杰克自信的输入了自己的名字，结果却被掉入了遗迹最下层。

在遗迹底层若要想顺利通过一个个的机关，开启宝箱，就不能不靠亚精灵鼠来帮助，例如要同时开启两个开关时就要杰克与亚精灵鼠来分别开动。当到达最后的房屋时会发现一台机器，调查此机器时会出现亚人类艾特影像。这时亚精灵鼠会告知亚人类是以前存在的民族，他们会将魔法应用与科学技术融合。机器告知杰克“狄利亚”被封印于“光之大地”，并且“狄利亚”拥有极大之力，杰克被这一消息所吸引，利用传送点，回到“记忆遗迹”门前。



因为艾哈迪城于古文字中是光的意思，所以杰克出了遗迹向右下方走去。

杰克的超能力早击剑简介

这是一种靠使用者本人的悟性来创出新招式的剑法，共有十六种之多，此剑技是从自然界的各种现象及敌人的攻击方式中悟出。在新剑技悟得时为“???”，要连续不断的去使用方可得到此新招式。

西西莉娅篇



西西莉娅，17岁少女，幼年丧母，是艾哈迪公主。自小被送至修道院修行魔法。相传艾哈迪王室家族中一直都流着特殊的血脉，只有这一族人才可与世界的守护兽沟通，这就是王族送她来修行魔法的原因。

不知自己身份的西西莉娅于修业的最后一天的课堂上睡着了，梦中一个声音在召唤她，要与这特殊家族的继承人继续古时订下的契约。当她被叫醒时，课程已经结束。去一下图书馆会碰上一位同学，他请求帮助把散落于地上的图书放回原处，而要这么做只能利用时间倒转的魔法方可。去下方老师的屋子，得到魔之怀表，去收拾图书时发现情报，得知要去封印图书馆救水之守护兽。

向修道院内各位打听情报，于在下方长通道内的人告之关键在中庭，来到中庭，将背对的石像变成面对的状态，并在此使用特殊道具打开封印，进入屋内于墙上纹章前使用特殊道具进入封印图书馆，于图书馆内把三本散落的“扉之书”投入上方火堆处，进入暗门，与囚禁水之守护兽的魔兽交战。得胜后回到修道院内，老师告之西西莉娅的身份，以及她肩负的重任。

西西莉娅离开修道院向右上方艾哈迪城走去，她哪知道她的祖国与家人危在旦夕……

西西莉娅超能力魔法简介

这是在RPG中出现次数最多的特技，这回却是分为了上级与下级。这个超能力是在一千年前人类对抗魔族时的主要武器之一，不过因为时间很长，上级魔法已经遗失了，而且使用魔法的究极技也不再有人可以使用了。

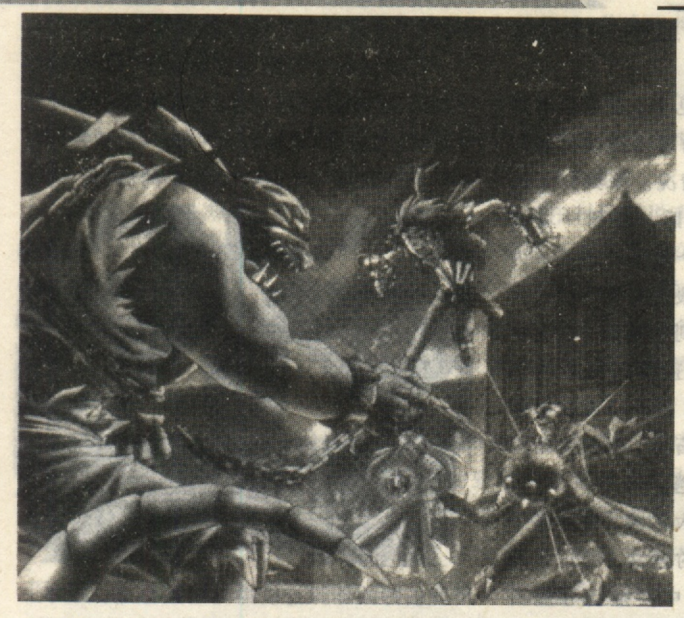
三人集合篇

当完成三人分别的序章后，游戏便进入了三人共同的序幕。用罗伯特开始，到宿屋上方屋内去找博士，得知在遗迹发掘中出现魔物，罗伯特接受了消灭魔物的任务。去找杰克，让其成为仲间。转角色成为西西莉娅，去王城，向父王表示要以平民的身份来渡过“古代文明博览会”，再至宿屋前，三个会合。

三人向艾哈迪城上方的遗迹前进，得到博士许可后由守卫处进入，在此要利用各人特殊道具方可通过。进入最深层，与魔巨兽对战，消灭它后便发现了古代巨大机械人。去找博士，她会让人吊起机械人以备明日展出。

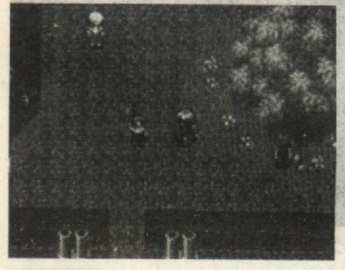
在城内休息一日，次日去参加古代文明博览会，并在会场上找到博士，索要昨日的报酬。

于会场上的村民告之有一人丢失了孩子，而这个孩子的特征就是持有红色的气球。于艾哈迪本城中央广场找到此人，同时魔族开始攻击。在一瞬间，整个王城陷入一



片火海，罗伯特与杰克忙向王城前进，在门口救出西西莉娅。西西莉娅让他们于5分钟内救出还存活的市民，于是抢救开始了。当把10个市民救回后，敌人指挥官要求把泪之碎片(西西莉娅之特殊道具)交出，否则此城便被摧毁。

西西莉娅一行忙去见国王，国王说泪之碎片是西西莉娅之母留下的遗物，其中有着极大的秘密，万万不可交出。但是西西莉娅却反对，她要求交出泪之碎片来解救整城的市民，父女意见不同，结果国王命令把西西莉娅关入房间中。



为了拯救整城人的生命，西西莉娅决定偷偷逃出王城，交出泪之碎片。大伙一路上要利用加速跑来躲开士兵。来到厨房，从秘道来到城中，与敌人头目会面。虽然战胜了敌人，但是三台展览会上的机械人被魔族抢走了。

魔族离开后，艾哈迪城一片废墟。众人回到王城，国王已经奄奄一息，西西莉娅向父王发誓找回亡母的遗物"泪之碎片"，并以剑斩去头发来坚定自己的誓言。国王驾崩了，众人非常悲伤。

随着国王与此役被害的村民的葬礼，这款游戏才正式开始。三个有着不同使命的人走到一起来……

游戏主干流程

到西西莉娅房间去找她加入，在去南面的重要会议室去找国务大臣，在大臣的建议下一行人从位于西方的山道离开。

在山道中有许多黑暗的地方，在此请使用杰克的第2项特殊道具打火机来点燃油灯照亮通道。在山道出口前把一个大岩石炸掉，在里面取得魔法地图，这样就可以在大地图画面中呼出地图。

到达水之街，向村民打听情报，得知守护兽神殿是在位于村子的西北面，而且又得知在这个村中的酒吧的老板曾经是神殿神官的继承人。去酒吧找酒吧老板，他告诉你进入神殿的暗语和道具，然后从他手中取得神官之证。

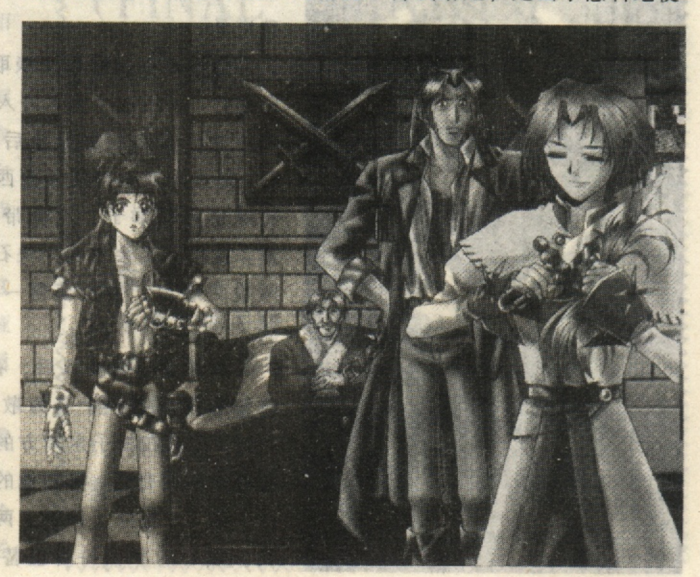
出村往北行，到达守护兽神殿，发现大门不能打开，于侧门中发现一个类似于钟表盘的建筑，按照老板给的暗语顺序点燃两点、十点、六点和十二点的烛台就可以打开机关。来到正门使用神官之证将大门打开，向神殿内部走去。在神殿的尽头有一面镜子，一行人感到非常奇怪，尤其西西莉娅感觉尤为突出，他们走入镜子中，三人各自单独行动，当三人都到达终点时，他们便可以会合了。这时会碰见三只守护兽，它们分别是地、火、风的守护兽，它们说现在的魔族想要把它们的首领复活，而人类唯一的希望就在他们三个人身上。话没说完三个守护兽就被魔族四将军之一消灭掉了，可是在最后一刻他们还是将主角一行人转移了出去。

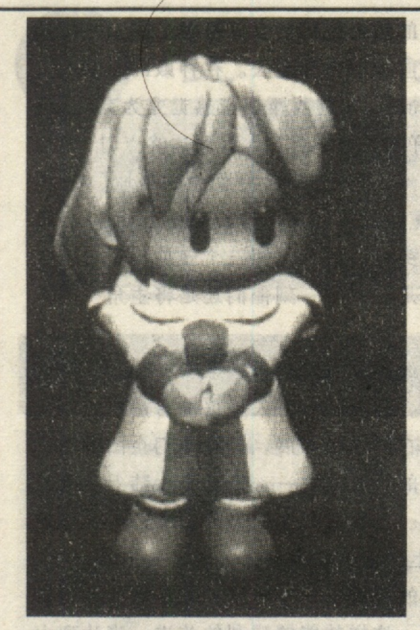
当他们醒来时发现已经离开了守护兽神殿，在这片大陆中往西北方向走会来到集落，在这里面的人是信仰自然的。在村长家中得知魔族的力量正在向这里伸展，并且他们企图破坏一千年前封印魔族女王心脏的三石像之一。在这个大陆上三个封印魔族女王心脏的石像之一就在村子左上方的山中，为了保护石像，主角一行人决定马上向山上进发。

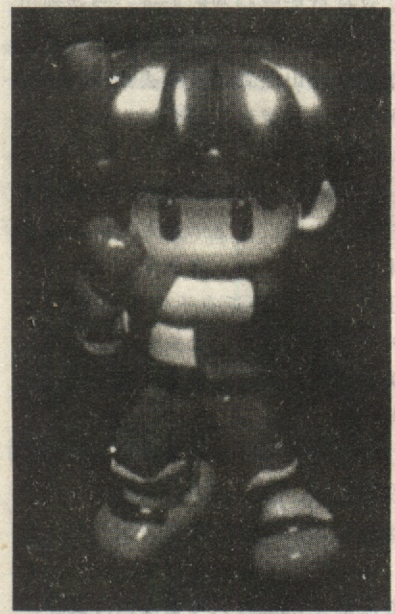
在此迷宫中利用杰克的打火机烧掉野草，并且把一些位置放置不对的石像推回原位，这样就能够顺利的前进。当达到山顶时，魔族四将军之一已经将石像摧毁，并且召唤来巨大蜘蛛与主角交战。在战胜蜘蛛后请离开此山回到集落中去找村长，村长他说一起到神像被毁，但是因为神像还有两个所以他把传送点的能量交给主角，让他利用传送点去保卫其余的石像。

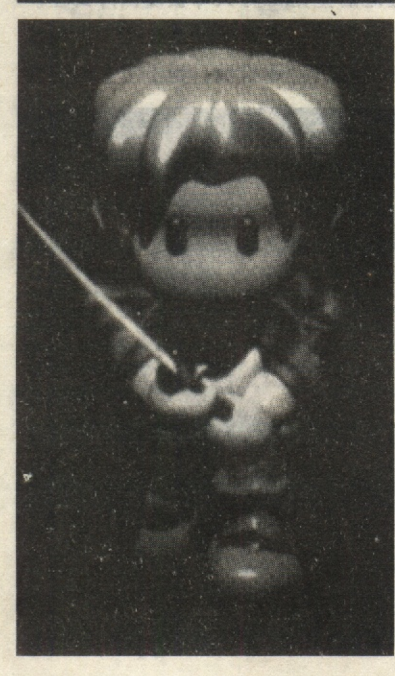
到东北方的传送点中，将能量放入传送点的能量炉，再次登上传送点就可便传送至另外一个大陆。在这个新大陆中，有一个被结界包围的村子，原来他们是为了防止魔族的进攻才这么做的。经过解释三人进入了村里，得知最近有不少儿童失踪，但是过了两三天就又返回了村中，不过就是记忆失去了。村中人怀疑这件事跟北方的塔有关，所以村民委托主角一行去调查此事，并且交给他一把开塔的钥匙。

利用钥匙打开塔的大门，在塔中你要小心被踩中后会落下的石板，建议使用普通速度前进。在往后的路途中，会看见一个奇怪的宝箱，换上罗伯特，这里是他的ARM。在往下走到一个三个楼梯的地方，请按右、左、右的顺序来走就可以打开机关。在塔的顶端与关底战斗，得胜之后主角一行人却被魔法阵封住。这时一名女赏金猎人出现，她要求得到两千元才可帮助主角脱离魔法阵。主角在不得已的情况下付钱给她，她出乎意料地使









用了ARM来击毁魔法阵。主角一行人从塔中离开，返回村中。

在村中所有的人都不见了，看来是遭到了魔族的入侵，在看守者的房内阅读带血的日记，上面有魔族入侵的情况。来到村子的石像前，向圣的守护兽对话，得到一块石板。另外请在村中取得两个重要的道具。为了阻止最后一个石像被摧毁，主角一行人再次踏上征途。利用传送点到达港街，在街中与村民交谈得知巴索船长正要到西边的坏死的迷宫去取得婚约证物。另外听说在巴索的船上有最后一个封印的石像，所以主角一行决定到坏死的迷宫去一趟。

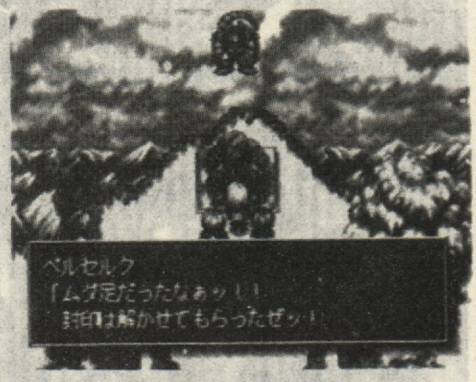
在港街的西面有一个大沙漠，在沙漠中仔细的行走，会进入秘密的迷宫，而这正是坏死迷宫的入口。在迷宫中要推动五座石像，才可令有婚约证物的房间门打开，在取得证物之后整座迷宫开始崩溃，限时三分钟迷宫脱出。在此笔者建议大家先不要逃出迷宫，在原迷宫记忆点往上走，会与此迷宫头目交战，击败后会得到死神的召唤兽。

从坏死的迷宫返回港街后，把婚约的证物交给巴索船长，此时船长的对头出现，在他的讥讽下船长竟然告之要与西西莉娅结婚！为了能接近第三个石像，所以西西莉娅答应作这一场戏。在婚礼上墓师向西西莉娅问了十条有关船员的习俗及婚礼的问题，作为公主的西西莉娅自然将问题都正确的回答出来。（回答问题顺序为2、1、2、2、1、2、1、2、1、2）此时敌人突然出现，魔族的四将军之一把最后的石像摧毁了，虽然在之后发生的战斗中主角一行人获得了胜利，但是三个石像被毁的事实却摆在眼前。第二天去找船长对话，船长因感激主角等人的协助，送给了他们许多珍贵的道具，其中有西西莉娅的特殊道具。

返回港街与村民交谈取得情报，出街后向南行，利用两个钥匙进入新的传送点返回水之街。在与村民交谈后从东面的洞穴离开。请在洞穴中请使用西西莉娅的新得到的特殊道具打猴子，它会带你走入隐藏的秘道，在往下走会发现一块石碑，请点燃石碑两边的烛台，便会获得一招相当有用的剑法。

到达船之墓场以后，在村中了解情报，得知在附近有一个名为散步的庭院的古代遗迹，并且在村子东南方的小屋内找到罗伯特原来的同行丹，得知他的妻子在散步庭院内失踪了，而他又摔断了两条腿而无法去寻找。热心的罗伯特答应替丹去寻找他的妻子。

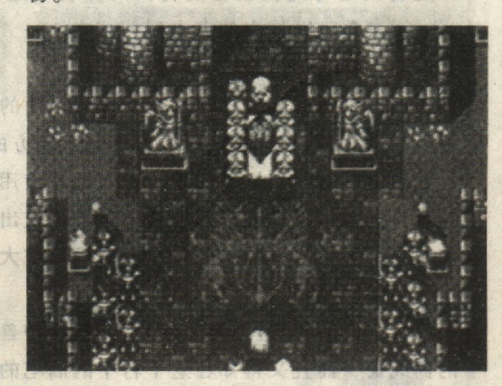
在西南的大沙漠中移动，耐心的寻找你可找到散步的庭院。在此迷宫中请注意打开宝箱后，左方的蜡烛台会变成一个开关。在往下走会发现一个藏在流沙中的怪物，请利



用罗伯特的炸弹连续爆炸将其炸出，并冲上去与之对决。取胜后摘下他的头砸向黄色宝石，在下方取得杰克第三项超级道具“飞爪”。利用飞爪向上走可以获得丹妻子的遗物。



返回船之墓场，把丹妻子的遗物还给他。这时村民说发现了幽灵船的到来，同时巴索船长也驾船来到了这里。与巴索船长对话，他说幽灵船对海上商业贸易威胁非常大，所以他请求罗伯特他们去消灭船上的魔物。



在幽灵船中需要多次使用打火机点灯来照亮通路，另外根据航海日志上记载的情报，于右面屋内在床边按下开关，开启暗门。在船首发现幽灵船长，与之对决后便可

返回巴索船长的船。巴索船长说非常感谢主角的帮助,他决定将他的船借给主角使用。

在得到船以后便可前往以下几个地方,回到艾哈迪城,在城中找到一位流浪老剑客,从他处学得新剑法并且将自己的钱捐给艾哈迪城恢复委员会。另外在内海中还可取得许多道具。

乘船到达罗杰镇(タウン・ロゼッタ),在镇中村民都说有一个少女为他们带了灾难,向村南行进,正好看见三名儿童正在欺负那个奇怪的少女,赶走三个儿童之后在与她的对话中得知她原是亚人族。与她共同去采药,但是得病的村长并不信任这个非人类的少女。在村子门口又一次遇见了女赏金猎人,她邀请罗伯特共同去冒险。

在火山内部小心地上的岩浆,它会大量扣除你的HP。在迷宫的尽头与魔族四将军之一战斗,正在他要启动装置时正好女赏金猎人误打误中,消灭了他的装置。消灭此关底后离开火山。

罗伯特一行乘船向内海东南的三柱塔驶去,在这里又要进行分队战斗了。杰克一定要在左边走,这样才能获得新的剑法。在三人都达到顶端时,队伍会合流,在此将消灭一个关底。得到善良的心,与火山得到的邪恶的心是开启巨人摇篮的钥匙。

在内海东面的洞里——巨人的摇篮,把两颗心分别放入了两个洞,大门将会开启。往下走到迷宫最底层将会看到巨大的机械人,亚精灵鼠建议先回到艾哈迪城中去找博士。博士想尽了一切办法,却无法开启机械人,最后却是西西莉娅使他觉醒了。巨大的机械人只能在平地或浅滩上移动。

罗伯特一行人来到葛特姆村(コートセイム),找到了从小养育罗伯特长大的爷爷的弟子,这时这名弟子的女儿回来了,原来她就是那位女赏金猎人。与爷爷的弟子交谈,他会告知在村子东南面有一个风之海之塔,塔中有尚未研制成功的机械配件,在罗伯特临行之前,他交给罗伯特一把发条的钥匙。

进入塔中小心应付各个机关,在一个输入密码的地方请输入以下密码ワルプルギスのよる,才能继续往上前进。在塔的尽头遇到了新魔族四将军之一,与之对决并且战胜他,便可取得机械配件。

返回村中交出机械配件,进入情节。是夜魔族前来进攻,全村人逃至下方的结界工事。但是在结界工事中出现了大量的魔族,杰克利用亚精灵鼠吓开修女身边的儿童,与之对话,经过推理(1、2、2、1、1)了解事情的真象。到达工事的尽头,与敌人头目相对决,战胜之后可取得第二个机械配件。

当巨大的机械人被改良之后,他已经可以撕开魔族的防御壁。进入前方的巨大迷宫,利用炸弹炸毁敌人的激光装置,并取回西西莉娅的泪之碎片。再往前前进便可与魔族的盟主对决。在战斗之后,众人返回艾哈迪城。在城中大家组织了一个对抗魔族的部队。

离开艾哈迪城,来到内海与外海的交界处——大旋涡。在这里罗伯特一行将会进入深渊的龙宫,在这里可以获得西西莉娅第四项超级道具——水壶。用它来浇灭火堆,这个迷宫便可畅通无阻了。在迷宫尽头与关底相对决,取胜后便会离开。

当可以在外海和内海同时航行时,可以取得许多重要的道具;可以去斗技场去锻练等级;可以去合成上级魔法。

请往地图左上方航行,到达一个独立的小岛——魔鬼实验室,在这个迷宫里真正有难度的地方是在最尽头的四间屋子里。在最右方的屋子里,多次启动电脑选择不同的选项便可得到密码。

从葛特姆村向南航行到达堕落的圣域,在这个迷宫中真正的难点是在一个有四个石像的屋子里,请将蓝色推向右边→红色推向左边→绿色推向中间→用炸弹将其炸掉→将黄色推向中间。在与关底对决完之后罗伯特一行被吸入了恶魔之门,在这里将与魔族四将军之一进行对决,将其战胜后,敌人用锁链锁住罗伯特左臂想把他带入异次元,不想连累伙伴的罗伯特挥剑砍断了自己的左臂……(未完待续)

在下期的攻略中,我将为大家介绍本作所有的隐藏情节、三位主角特殊能力和召唤兽的获得方法以及世界各地古代遗迹中的种种秘密。

启　示

本刊从下期开始,将开设"名作大家谈"这个栏目。

我们将在每期中刊出两个游戏的名称,并在下一期刊出对该游戏的评论文章。这又是一个属于广大玩家的栏目,希望大家积极投稿参与,把自己对游戏的评价和从中得到的感受表达出来,与其他玩友共同分享游戏的乐趣。

本期点题:

1、《最终幻想Ⅶ》(FINAL FANTASY Ⅶ)

2、《天外魔境~第四默示录》

注意:

1、来稿文体不限,字数在1000左右。

2、文章可以署笔名,但其后应附有本人真实姓名及联络地址。

3、来稿请于4月1日之前寄到北京电脑工作室。

金田一少年の事件簿

金田一少年事件薄
~悲报岛　新的惨剧

原作:金成阳三郎　类型:AVG
漫画:佐藤文也　厂商:讲谈社
机种:PS　文:BLUE

蓝天、碧波、海风……

望着已渐露身姿的悲报岛,我陷入了深思。从上次的连续杀人事件至今已过了很久,现在悲报岛是怎样一番景象呢?

正在这时,美雪突然在后面拍了我一掌,我险些落入海中,这丫头真是太过份了!

那位讨厌的13岁天才——克里斯·爱因斯坦(クリス・アインシュタイン)也来到甲板上,而另一边刑警老兄剑持勇已被晕船折磨得苦不堪言。"悲报岛到了!"美雪兴奋的嚷道。一直躲在舱中的记者五木阳介闻声也走了出来。

一上岸,美雪居然又让我帮她拿行李,一阵风吹来,她的帽子飘到了海水中!

悲报岛

10月14日　　下午1:30

前来迎接我们的是木暮开发公司的社长——木暮条一郎,他是受岛主叶月光定的委托负责开发小岛,据说要将这里改建成为旅游景点。和他同来的还有其助手远藤。

众人行至一座木建的神社,木暮说这是叶月岛主的大女儿真由良(マユラ)建造的。神社门口躺着位老者,他是这儿的庙祝竹内灯妙。

宏伟的叶月邸就在眼前了,害羞的女佣真奈美接过大家的行李便飞快的跑入了屋内。一进大门,映入眼帘的的竟是几行血红色的字。

"不知道是什么人在搞恶作剧,这些字写在这儿已有几天了。"木暮介绍道。

"这是悲报岛世代流传的诅咒之歌。"叶月家的老佣人相田米(ヨネ)突然出现,"在玩鲜红的手球的晚上,鸟儿在天空飞过便会告知:山童来时,如果低头看见了大家,那便会与死亡有缘。"古怪而阴森的词句。

"《骸之剑》:听清水面飘来的歌声,不可玩弄亡者的灵柩;贯穿了如朽果般的尸体,那就是黑铁之剑。"

"《人形之舞》:炼狱之底涌出的急流的尽头,飘飞的花瓣还有舞蹈着的人,一切只有到生命终结才会终止……"相田米说罢便消失了。"

"她是在吓唬我们吧?"剑持道。

"简直象恐吓信一样。"美雪道。

在真奈美的带领下,大家都来到了各自的房间。接下来会发生什么事呢……?

金田一的房间

10月14日　　下午3:00

我和美雪决定先在四处转转,熟悉一下叶月邸和久违的悲报岛。在书桌旁打开笔记本SAVE后便可出发,走到大堂时,美雪指着头顶的大钟说,它敲响的声音会象雀鸟一样。在食堂,我们又见到了真奈美,原来她还是叶月岛主的远亲。厨房内,五木在与相田米老婆婆谈话。而大厅东侧的图书室内藏有大量书籍,正当我要去按一个象计算器似的东西时,相田米又忽然出现,说那里面记有叶月岛主生平的重要资料,言外之意当然是在赶我们走!

在木暮先生的房门外,我们偷听到了一段古怪的对话,可惜还没听清便被发觉了,我们立刻逃走(选择"立ち去る")。登上二楼,我惊奇的发现叶月岛主竟有位美丽的私人医生——三村翔子。从正门出去,我和美雪看到了供电设施以及启动大钟的操作盘。接着,我到岛上所有的地方察看了一番(包括从正门和后门出去可到达的所有的处所),但除了被美雪逼着答应买顶帽子送给她(选择"わかったよ)外,并没有什么重要收获。

回到卧室,美雪问我是否看过了全部地方,我答"是的"(そうだを),接着她又问我是否去食堂,我答"好吧"(そうするか),(注:选择去食堂也就表示中断本阶段故事从而进入下面的情节,以后同。)

晚饭

10月14日　　下午6:30

在食堂,我第一次见到了在岛上的西北大学研究生东堂小百合(又是个漂亮女孩儿),当她问美雪和我是否恋人时,美雪答道:"不是,我们只是青梅竹马的好朋友而矣……"真扫兴!木暮和三村医生不知为什么一直在争吵,过了不一会儿,叶月岛主和女儿真由良来了。众人一起共进晚餐。

金田一的房间

10月14日　　下午7:30

晚饭后,在我的卧室内,美雪和我谈起对岛上众人的印象,她说叶月岛主很有绅士风度只可惜腿瘫痪了;真由良外表冷傲,难道一生真的要待奉神社?真奈美自幼失去双亲,在叶月家当佣人真的很令人同情;米婆婆以前曾是叶月岛主的奶娘;而大有来头且相貌出众的女医生三村翔子会否吸引你呢?(此时选择"そんなことをいよ")木暮和他的手下远藤都十分令人讨厌;灯妙老伯曾提到岛上有宝藏及"魔之口"的事,但真相却没有吐露……总之,这些人看来都各怀心腹事,这次的悲报岛之旅肯定会有好戏看!

待美雪回房休息后,我又开始四处调查。在食堂,剑持、五木、克里斯和灯妙正在聊天,内容当然与宝藏有关。在二楼三村的门外,我又听到三村正在和远藤说话,这两人关系似乎有些暧昧。在三村房内的梳妆台上,我找到一张写有"1129"四个数字的纸。从右面的门登上钟楼,我在地上又发现了一块铁牌,上面写有"时计塔"三字,看样子应该是挂在钥匙上的,其上有明显的磨

损痕迹，而且钥匙也不翼而飞了！

在二楼的通道，我听到三村和真奈美的对话，这时真田良出现，从她话中可听出她对那两人十分有敌意。下到一楼，我又遇上了小百合，她请我陪她去找五木先生，我当然没理由拒绝。我们行至大堂时，从叶月先生的房间传来很雄壮的音乐声。

五木先生不在其房内，但好奇的小百合竟硬闯了进去，我只好随后而入(先选择"やめてわく"，再选择"小百合を追う")。在五木的书桌内，我们找到了些手稿和记有真由良等人资料的录音带。

大厅

10月14日　　下午8:30

大厅内，米婆婆正在向众人讲述悲报岛的传说。原来此岛以前名叫"秘宝岛"，听说埋藏有丰臣秀吉的大量宝物，但所有打宝物主意的人都被守护神山童所杀，于是便有了"悲报"这样一个名字。

话音未落，钟声突然响起，我立刻跑到那玻璃天井下。一颗血淋淋的人头从天而降，而这竟是木暮先生的头颅，众人大惊失色。我与剑持飞快地奔上钟楼，破门而入后见到的只有木暮那身首异处的尸体。

时计塔

10月14日　　下午9:00

剑持从木暮的身上找到了开启钟楼门的钥匙，而上面的牌子果然不在了。破案的重任又落到我身上，我从地上捡起那把门锁，试验后发现将钥匙插入锁中后右转，门栓就会被拉入，但只要一放手，门栓又会弹出。可如果用手按住门栓，则即使将钥匙抽出来，门栓也不会弹出。另外，我又在门右边的墙上找到一个按键，那似乎是用来调节大钟音量用的。

调查完毕后，我便回到食堂去。

食堂

10月14日　　下午9:30

众人分别汇报了自己凶杀案发生时的行踪，当问及小百合时，我站出来为其证明是与自己在一起(选择"……ああ、そのとおりざ)。

"这是谋杀，而且凶手与"山童的使者有关。"我向众人宣布。

"平常大钟是不发声的，此次很明显是有人在钟楼内部启动了调音的按键。"我道，"凶手之所以这样安排，就是为了让我们联想起那首诅咒之歌。'在玩鲜红的手球的晚上，鸟儿在天空飞过便会告知，山童来时，如果低头看见了大家，那便会与死亡有缘。'染满鲜血的头颅落下时不正象是那红色的手球吗?而钟声响起便如同空中有群鸟飞过。"

"可钟楼的门是锁着的，凶手又如何在这样的房间内杀死木暮后又安然脱身的呢?"剑持问道。

"还记得那块我捡到的铁牌吧，那上面有明显的磨损痕迹，肯定是被大力摩擦后留下的。凶手就是利用这铁牌压住门栓，待其行凶完，将钥匙放入木暮衣袋中出屋后只要抽出铁牌，门栓就又弹出将门锁上了。"(以上答案为：1、3、1、1)

这里的每个人都有杀人嫌疑，但证据不足，究竟凶手是谁还无法断定。

接下来，我利用在三村屋内找到的密码"1129"打开了图书室中的暗门，意想不到的是那里面竟住着叶月岛主的另一个女儿——真由纪(マユキ)，原来她自幼患有精神病，所以惨遭监禁。

小百合的房间

10月14日　　下午10:30

为了谢我为其作证，小百合特意请我到她房内喝茶，并且还把心爱的项链表给我看。

金田一的房间

10月14日　　下午11:00

美雪在嘲笑了我一番后，回房休息去了。结束了一天的工作，我也终于可睡上一觉。

金田一的房间

10月15日　　上午10:00

清晨，我被美雪从梦中叫醒。



我们先来到真由纪的房间，看见她正在墙上画画；在厨房，真奈美正自言自语，似乎她与小百合以前就已认识；我们在木暮的房间中发现剑持在四处找寻线索；到了远藤的房门外偷听又听到了三村和远藤的窃窃私语。

登上二楼，听到叶月岛主屋内传来小百合和叶月的对话，接着小百合便气冲冲的奔了出来。美雪担心她会出事，便拉着我出后门去追，在间竭泉终于找到了小百合。

"是因为担心我吗?金田一真的很温柔呀……"说着她竟吻了我一下，然后，便羞涩的跑了回去。我再次到小百合屋里探望，这才放心的出正门去岛上各处调查。

去过物置小物，再到ボート小屋见真奈美，在地图上没有显示的入り江看到灯妙老伯，他正戴着昨天美雪落入海中的帽子，据他介绍原来栈桥附近有一股奇怪的海流，6小时后便会把物品带到这里。我们接下来便到灯妙的家里，在桌上找到一张写有奇怪文字的纸。而当我们到白色鸟居时，发现石柱上竟刻有与纸上相同的文字。

回到卧室，先要回答美雪不中止调查，然后在书桌前打开笔记本，阅读那首古诗："当天空星光闪烁时，狂暴之神就会为夜空招来黑暗，炽热的火柱冲天而起，大地将布满星辉。"经过破泽(答案为3、1、4、4)，我得到了这样的答案："月蚀时分，夜色深沉，间竭泉喷出，宝物将出现。"原来如此，我立刻到图书室去，从自然科学类的书架上找到一本《二十世纪的天体运行》，那里面指出今年10月17日将会有月蚀。我又跑到黑色鸟居，抄下了石柱上的古诗，回到大屋二楼，在古董柜前见到叶月光定，然后便可回屋找美雪一起吃晚饭。

晚饭

10月15日　　下午6:30

饭桌上大家表现都很沉默,看来心情不佳。

食堂

10月15日　　下午8:00

真奈美将酒和酒杯送往叶月岛主的房间，而我和克里斯玩起了智力游戏,结果当然是以我获胜而告终。(答案为3)

金田一的房间

10月15日　　下午8:30

回屋后，我看到真由良留给我的一封信，她说今晚10点要约我在间竭泉相见。

露天浴场

10月15日　　下午8:35

偷听了一阵对话后,便可离去。

大厅

10月15日　　下午9:00

回到卧室,美雪也回来了。闲谈一阵后到了10点,我便叫美雪回房去休息(そう?じゃあ、おやすみ……)。

我如约赶到间竭泉,见到真由良便问她找我有什么事,可她却说从未写信约我。就在这时,一阵黄色的雾涌过,接着间竭泉冲天喷出，在泉水之顶，竟还漂着一个人。准确的说是具尸体,叶月光定的尸体。不久,尸体落在我们身边,真由良吓得昏了过去!

间竭泉

10月15日　　下午10:10

过了不久,大家都赶到了。从现场的情况看,因轮椅的位置离间竭泉颇远,所以可断定叶月是被人推下去的(答案为1)。

食堂

10月15日　　下午10:20

因为找不到真奈美,所以我先到图书室的真由纪房间去,看到她正在熟睡。在二楼叶月岛主的房间，我把桌上的酒和酒杯拿走,另外,我看到唱机的定时键曾被启动过,从右边的门进入一条甬道，在尽处的房间内终于发现了昏迷不醒的真奈美。回到食堂,回答剑持已调查完毕(ああ、オツサン)。

食堂

10月15日　　下午10:40

众人又分别通报了自己的行踪，真奈美讲道她陪叶月岛主喝过酒后便人事不知了。而三村等人则证实9点从浴室出来时听到叶月岛主房里响起了交响乐。

又轮到我总结发言:"这就是山童咀咒之歌的第二首——《人形之舞》:'炼狱之底涌出的急流的尽头，飘飞的花瓣还有舞蹈着的人;一切只有到生命终结才会终止……'那间竭泉的水不正象是从地狱喷出的一样吗？而叶月先生的尸体被急流冲得如同在舞蹈一样,这真是太残酷了!"

我顿了顿,接着说道:"显而易见,凶手在叶月先生的酒中作了手脚，目的是令其昏迷，这样便能轻易把他杀死并推入间竭泉。那凶手的作案时间是几点呢?有人说听到9:00叶月先生在播放交响乐,那么他肯定是9~10点之间被杀的。可惜事实并非如此,这也是凶手给我们制造的假相,目的是造成自己不在场的时间证据。叶月先生唱机的定时键被启动了,那是凶手为了让乐曲在9点准时播放，所以叶月被杀的时间应该是在8:30~9:00之间。凶手将叶月的尸体悄悄运走,然后利用伪造的真由良的约会信,将我骗到间竭泉目睹了'人形之舞'的惨状!"(以上答案为3、4、1、2)

分析完案情,为了遗产问题又闹起了风波。远藤指出叶月遗嘱中说要将遗产交给其长子,正当大家迷惑不解时,三村站了出来,说道:"叶月岛主除了真由良和真由纪二个女儿外,还有一个叫真幸的儿子,不过他12年前便失踪了。几天前,真幸忽然回归并与叶月相认,但因其面目被严重烧伤,所以叶月岛主一时还拿不定主意!"话音未落,米婆婆,真由良等人立刻便对这位所谓的"真幸"大表怀疑。

食堂

10月15日　　下午:11:00

去找到真由纪,又去真由良和克里斯处调查。在五木的房间外遇到小百合，我们一起进入屋内，我利用桌上的钥匙打开抽屉,从中找到二盘录音带。里面讲道叶月岛主12年前曾再婚,与妻子生有一女，也就是说他除了真由良、真由纪、真幸之外还有第四个子女。

我与小百合来到二楼叶月的房间,刚好碰上三村与真幸。真幸说12年前因为以为父亲讨厌自己，便求当时住在岛上的一位阿姨及其女儿带自己一同逃走,可惜那阿姨十分狠毒,他饱受虐待。经过这么多年的颠沛流离,终于回家与父亲相认。

"胡说!"小百合怒斥道,"那位阿姨根本不是你说的那样。因为她就是我的母亲,我就是那个女孩儿!"真是一波三折,事情越来越复杂。

与小百合分手后，我去找剑持，他说经过化验，酒杯里确有安眠药的成份。找过真奈美后我便回卧室去。

金田一的房间

10月15日　　下午11:45

美雪忽然闯了进来，她说自己因害怕而不敢入睡，我回答"いっしよに寝る",这样第二天便结束了。

金田一的房间

10月16日　　上午8:00

清晨,又是美雪来把我叫醒。在二楼叶月的房门外,我们听到真幸与远藤在争执着什么。剑持拜托我和克里斯两人分头去找真幸丢失的证件夹。

在间竭泉我找到了皮夹,里面还有一张驾驶照,于是我便又返回大屋去找剑持。

剑持的房间

10月16日　　上午9:30

克里斯认输了,我和剑持在那张驾照上看到名字是佐藤治,另外皮夹中还有一份契约书,那上面印有3人的手指印,据我猜测,这三人应该是佐藤治,三村和木暮(答案为8、3、5)。

光定的房间

10月16日　　上午10:00

剑持追问远藤现在真幸去(也就是佐藤治)了哪里,远藤支唔半天才说出他已逃跑。

金田一的房间

10月16日　　上午10:05

小百合居然主动来约我去栈桥划船。

栈桥小艇

10月16日　　上午10:20

"12年前那个女孩儿真的就是我，希望你能相信我……"小百合正说话间忽然望到真奈美在栈桥那边，于是竟中断了约会返回大屋。

金田一的房间

10月16日　　上午11:00

美雪闹着让我也陪她去散步，于是我们又出发了。在五木房内的垃圾桶中找到钥匙打开书桌抽屉，找到了新的录音带。我又去找剑持，一同检查了木幕的行李，可是却一无所获。真由良已不在自己房内，大概是回假宫了，在她的梳妆台上我看到一张照片，上面有3个孩子，其中之一象是真由良。远藤在自己房内自怨自责，而克里斯则正在努力学习古代日文。小百合似乎生病了，看来大屋中已没有线索，我们便一同出正门到岛上去。

玄关

10月16日　　上午11:30

刚出玄关，我们便遇到了真由良，她说自己已把身心献给神。在绿色鸟居，我抄下了石柱上的古诗。回到卧室打开笔记本，我开始破译那天的第二首古诗："凶猛的兽人之子，无处不在的守护着星星；他们并非对望，如果将其联结便会踏上引导之路。"其含义应该是："山童，有很多，但非面对面，将其视线连起来便行。"

我再次出正方，按物置小屋→入り江→灯妙小屋→岛中央的山童像→栈桥→资料小屋→绿色鸟居→洞窟的次序调查山童像。然后又出大屋后门，到黑色鸟居抄下古诗。这样便可回卧室破译。"山童沉默无言，但当你将其集结时，不会说话的山童便会指出星之方位。"显而易见，那些山童像是在以某种方式来指明宝藏位置（答案为3）。我来到图书室，从社会类的书架上找到《手语入门》一书，按书中所说并结合山童像的手形，我得到这样的话："口和天空最近。""口"指的应该是魔之口，"天空"则为最高处，"最近"莫非是在暗示宝藏就在本岛之上？

我登上二楼找三村，不过她态度十分恶劣。我又去找美雪，却被她拒之门外。没办法只好回自己卧室，美雪出现问我是否去吃晚饭，我答好，可就在往食堂的路上，我竟从窗中望到真奈美与小百合站在那边悬崖上，而真奈美更踊身跳了下去！

诊疗室

10月16日　　下午5:00

三村为真奈美疗伤，其他人便陆续离开了。

食堂

10月16日　　下午6:00

剑持盘问小百合当时的情况，小百合说真奈美说了些莫名其妙的话，然后便扑向她，争斗中真奈美不慎坠崖。这时，真由良忽然来到，她说在入り江发现了一具尸体。

河口

10月16日　　下午6:20

死者便是那位假真幸——佐藤治，他仰面倒在海中的小船上。我先查看其面貌、然后是脚、最后调查三次胸部，发现有大量鲜血涌出，死者左手指尖被割伤，右手则紧握着刺入心脏的小刀。

我与剑持对话（选择"剑持と语ず"），回答他已调查完毕（选择"ああ、オッサン"）。接着又来到船屋，但我反对破门而入（选择"たたき破ちをぃ"），剑持坚持要进去查看，我也只好同意了（选择"剑持に同意する"），在小屋内我们并没能找到任何线索。

食堂

10月16日　　下午6:45

三村还在为假真幸辩护，我拿出契约书给她看，克里斯提出假真幸是畏罪自杀。我立刻表示反对："假真幸是他杀。从驾照上我们已可得知他的真名是佐藤治，他冒充真幸目的是为了取得叶月的遗产，背后主使者便是三村和木暮，这有契约书上的指印为证。他之所以会毙命，当然也是那位山童的使者作的手脚。我看过佐藤的尸体，他胸口的血液流向下身，这证明当时死者是站立着的；另外，他仰面躺在小船中，可大家知道在小船里自杀有99%的机率是会向前栽倒的，再有，死者指尖有划伤，很明显那是他被小刀刺中后下意似的去捉刀刃而留下的，试问自杀的人又怎么会自己去触摸刀刃呢？我以前曾仔细观察过佐藤治，他一直贯用左手，是个"左撇子"，可他死时却是用右手握刀的，没有人会用不惯使的手来自杀，不是吗？"我微作停顿，又道，"想想那第3首咀咒之歌吧："听清水面飘来的歌声，不可玩弄亡者的灵柩，贯穿了朽果般的尸体，那就是黑铁之剑。"——浮在海中的小船正代表水面的歌和亡者的灵柩，刺死佐藤治的小刀就是贯穿朽果般身体的黑铁之剑。"（以上答案为1、3、3、2、1、1、2、3、1、1、2、1、2）

众人又通报了自己的行踪，我对作案手段和时间分析道："凶手让佐藤死在小船中，一方面是想制造畏罪潜逃后自杀的假相，另一方面是为了利用那不可思仪的海流来隐瞒作案时间。大家知道那海流需要6小时才能将物体带到入り江，而灯妙老伯证实傍晚5:30时入り江并没有小船，真由良跑回大屋报信时是6:00，这样凶手肯定要在6个小时前，也就是今天上午的10:00～(中午)12:00，将船放下栈桥边的海中。但是，我们也不能排除凶手故意要用不可思议的海流吸引我们的注意力，而实际是下午5:00～6:00时杀死佐藤后直接将其放进入り江。由于佐藤是在上午10:00逃走，下午6:00被发现，所以凶手有8个小时的时间行凶，究竟谁嫌疑最大还实属难言。"（以上答案为2、2、4、2）

晚饭

10月16日　　下午7:30

三村和小百合又发生了口角，结果被剑持喝止。

金田一的房间

10月16日　　下午8:30

晚饭后，我和美雪到各人的房间去察看，大家看来都在被杀人事件和宝藏的事困扰着。

来到二楼三村的房间，听她大谈了一番人生哲理。这时病床上的真奈美转醒，她讲述了自己的过去。原来她自幼住在这里，

而真由良、真由纪和真幸三人非常和睦,真奈美便被孤立起来。12年前,小百合来到,她居然与真幸十分投缘,真奈美出于妒嫉,便骗小百合中止了约会,从那天起,真幸便失踪了。三村又站了出来,她说虽然假真幸已然败露,但她手上还有王牌。

金田一的房间

10月16日　下午10:30

美雪因害怕又来找我,我回答"いっしょに寝る"。第3天就这样结束了。

金田一的房间

10月17日　上午11:30

醒来后又和美雪外出调查,在大厅的墙上我们发现又多了一首咀咒之歌:"月光照耀,星星落下,脱下羽衣时便是天女的死期,美神将堕入魔鬼的深渊。"

在五木房内,利用床上找到的钥匙打开抽屉,听了新的录音带。

我来到岛上的小船屋(选择"ボート小屋に入る"),利用阳光找到了一枚隐形眼镜。

返回大屋找到剑持,我们打开佐藤治的皮包,从里面发现了一只装隐形眼镜的匣子。

看来只好再把所有人见上一次以寻找眼镜的主人,调查完毕便可去吃晚饭。

食堂

10月17日　下午6:00

大家人心惶惶,远藤更是躲着不敢出门。

食堂

10月17日　下午7:00

真奈美、三村和真由良去浴室沐浴,正当我要离开食堂时,浴室方向传来了惨叫声。

我冲进浴室,顿时被惊呆了。三村浮在水面上,鲜血还在汩汩而流;真由良也倒在地上一动不动;而真奈美则坐在角落里发抖;地上有一支针管和一柄带血的手术刀。

食堂

10月17日　下午7:30

真由良一直昏迷,看来是针管中药物的作用。大家通报了自己的行踪后,我道:"这次的事件正是对应那首新出的咀咒之歌,当时的情景与歌词十分吻合。那么,所有人中谁不在场的证据最充分呢?我认为是远藤、灯妙、米婆婆、小百合和真由纪……"我正要接着说,米婆婆忽然打断了我的话,她把三张写有三村名字的结婚证书交给我,那上面对方的名字居然分别为叶月光定和叶月真幸,最后一张是空白的。五木看后道:"三村医生的目的是财产吧,只要与这两人中的任何一位结婚,都能取得叶月家的财产,可惜叶月无定和真幸都已不在了,那第三张上的名字又会是谁呢?"三村不语。

大家又把目光投向我,我答道:"那将是叶月真由纪。"(答案为2)

"可真由纪是女子呀?!"剑持道。

"我们都想错了。真由纪并非女性,他是真由良的弟弟呀!我在真由良的屋中看到一张照片,上面有二个男孩一个女孩,女孩是真由良,另外二人除了真幸和真由纪还能是谁呢?真由纪自幼心灵封闭,所以冷酷的叶月岛主便将其扮作女性囚禁在密室中,他是决不允许自己的家产落入这样的子女手中的。"

"这就难怪三村要打真由纪的主意了。"五木道。



"我们再将这整个事件整理一下。叶月光定拥有庞大的财产,而且这岛上的宝藏一旦被发现,也将归他所有。所以想取得财产,就要先除掉叶月。木暮与三村合谋找到了假真幸,企图骗取信任,但木暮又改变了计划,他和叶月定下如发现财宝就可取得所有权的协议。假真幸如约来到后,逐渐发现已不再需要三村的帮助,可惜他自己不慎丢失了驾照,泄露了身份,只得逃走接着便被杀了。应该说,这里每个人或为财(如三村及远藤等)或为情(如米婆婆)都有杀人的动机。直到第三起杀人事件我仍无法将嫌疑人的范围缩小,但到了浴室杀人未遂案发生,我们终于可以明确一点,有时间行凶的就只要当时在场的三个人——真奈美、真由良和三村。我再把这三人的利害关系给大家分析一下:首先是真奈美。她是叶月家的佣人,如果她是杀人犯,那她的动机只能是为了财宝。杀死木暮,根据协议财宝就由叶月光定一人独占,虽然真奈美和叶月岛主已有不正当的关系、可叶月是绝对不会考虑要一位佣人作妻子的。所以要夺得财宝便只有除掉叶月。叶月一死,按遗嘱所说遗产由长子继承,这样真幸(也就是当时的佐藤治)也成了障碍,所以他也死于非命。剩下就只能打真由纪的主意了,可真由良是不会允许的,那真由良也必须得死。最后一起杀人事件的目的又是什么呢?刺伤三村不过是烟幕弹,旨在嫁祸真由良又可解脱自己的嫌疑,一举两得。"

"我们再看看真由良。她是叶月的长女,可惜遗嘱指定叶月家的长子才有继承权。这样先除掉木暮和叶月光定,剩下的障碍就是被三村等推出来的假真幸,所以杀死此人也在情理中。最后一次事件她假装被麻药迷昏,当然也是为自己遮掩罢了!"

"接下来便是三村医生。她是叶月光定的私人医生,而且与其有着不正当的关系。但叶月从没有过娶三村为妻的打算,所以想取得财产,她只好请来了假真幸,并和木暮一起与其定下协议。假真幸来到后并未得到叶月光定的承认,这样为了顺利实现计划叶月就得死。协议中木暮也占有份额,三村绝不允许别人来分一杯羹,所以她当然不会放过木暮了。事情发展到后来,假真幸愈来愈发现自己的地位多有利,所以便不再服从三村,三村只好也把他干掉。大家还记得那三张结婚证书吧?最后一张是给真由纪准备的,可这着棋最大的阻碍是真由良,所以便有了最后一次的行凶事件,她咬定是真由良刺伤了自己,把凶手的罪名扣到她的头上。"(以上答案为2、3、4、2、1、1、4、1、3、3、3、2、1、1、2、1、2、1、2、1、2、2、1、2、3、1、4、1、3、1、1、4、2、1、1)

"看来三人是都具备犯罪动机了,那么犯罪时间又怎样呢?木暮被杀时,三人都没有不在场的确切证据。光定被杀,我发现了那个定时装置,而且小百合也说她9点到叶月岛主房内后音

乐才自己突然响起，所以犯罪时间应为9点之前。那时真由良和三村正在浴室，有嫌疑的便只有真奈美一人了。但有件事却把这个结论彻底推翻，因为我在五木先生的房间内最后找到的一盘录音带，那是五木窃听叶月房间对话录制的，其中最后一段有交响乐响起，而后才是小百合那只心爱的项链表的叮咚声。所以定时装置就有可能成为凶手扰乱我们视线的手段，叶月在9点后被杀的可能性也是有的，可小百合为何要帮凶手说谎呢？这我先不回答。再看第三起也就是假真幸被杀事件，我们因为有那条不可思议的海流，所以一直不能确定行凶时间地点，可我在小船屋拾到隐形眼镜后终于明白，假真幸就是在那儿被杀的。因为这隐形眼镜是属于他的（答案为1），理由是在其驾照上使用条件一栏说明要"戴眼镜"，而在他的皮包中也确有一个放隐形眼镜的匣子。那枚镜片落在地上足以证明假真幸被杀时在此处挣扎过。所以犯罪地点便确定在了临近入り江的小船屋，凶手也自然是在6点前将尸体放入小船漂进入り江的。至此为止，三人都还是不能摆脱嫌疑。今天，发生了一件不可理解的事，那便是突然多了首咀咒之歌，为什么会这样呢？想一下便会明白，凶手预先写下三首咀咒之歌，满以为杀死木暮，叶月光定和假真幸后阴谋便可得逞，可惜却一一被我识破。这样一来，他就不得不多进行一次行动，写下第四首咀咒之歌后便施行了那第四起凶案。以上都是我的推理，试想一下，应该在某处是有某些东西能令我们确定'山童的使者'的真正身份的，那就是——蜡烛……"（答案为3、1、3、1、1、3、6）

"在假宫真由良祈祷的地方总点着蜡烛，那是用来为死者祈祷的，15日时有1支，16日中午前有2支，跟着到了16日下午便有3支，可见真由良在假真幸的尸体被发现前就知道他已死，所以'山童的使者'便是真由良！"

就在这时，我们才发现真由良、真由纪和小百合都失踪了！

结局

我们跑到假宫，见到了真由良等三人。

"不要过来！"真由良厉声喝道。

"我知道你就是'山童的使者'，你究竟为了什么么要杀死这么多人，财宝吗？"我问。

"不是，我有别的原因。"

我们象那金光灿烂的宝藏望去，顿时目瞪口呆，那上面竟还躺着个男孩儿的金像。

"真……真幸少爷！"米婆婆失声道。原来那就是12年前失踪的叶月真幸。



"哥哥才是我一生中最最重要的人。12年前，我在这里不慎跌倒，儿乎坠入深渊，是真幸拼力将我推到洞口，并叫我放开拉着他的手以免两人同时掉下去！都是为了我……"真由良痛不欲生，"从那夜我的心就死了，而真由纪因为惊吓而变成现在这样，小百合和她母亲第二天也离开了小岛。事隔多年，当我知道父亲要和木暮联手开发悲报岛时，我便下定决心，决不能让任何人惊动哥哥的遗体。事已至此，我已无法回头，我会完成那首咀咒之歌，'美神将坠人恶魔的深渊'……"

我立刻明白她是想跳入洞中自尽，于是叫道："住手，真由良，你有否想过小百合为什么会替你隐瞒真相，明明她进入叶月房内时目睹了你的罪行仍要为你开脱，那是因为她是你的姐姐呀。"

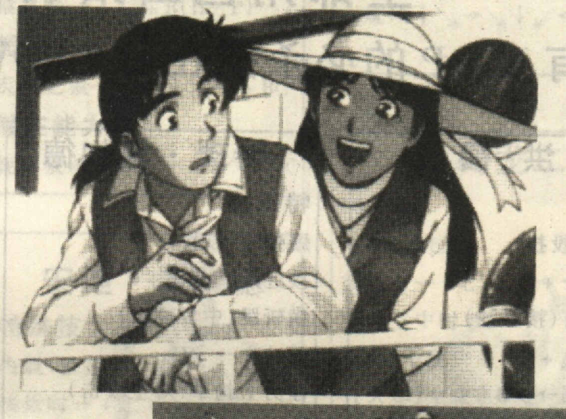
接着，小百合回忆了当年的情景，是叶月将那项链表送给她，她本以为此次可与生父相认，但得到的竟是叶月一记耳光，项链表也不小心落在地上。就在那晚她去取回项链表时，看到了真由良正将叶月推走……

"姐姐……"真由良和小百合拥抱在一起。正当我以为已将真由良说服时，她竟反身向深渊跳去，千钧一发之际，有人拉住了真由良的裙子，原来是一直不语的真由纪。亲情终于打消了她轻生的念头，"悲报道杀人事件"也就此告终。

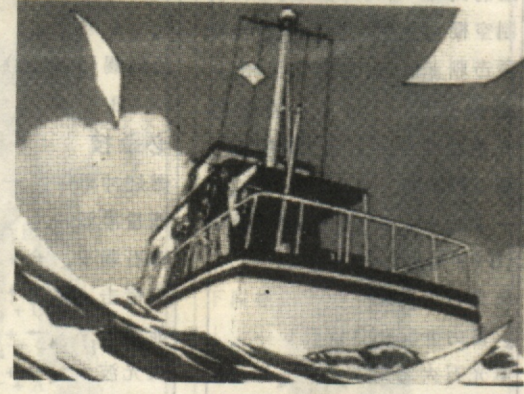
在返回市区的小船上，忽然感到一阵困惑，我问美雪："如果这样事我不插手，也许真由良已可安安静静的守护着真幸生活下去，我这么做究竟对不对呢？"

美雪道："我想是对的，别忘了是你为真由良找到了一个真正关心她、爱她的姐姐——小百合呀！"

这时，剑持和五木也来到甲板上，五木将自己调查到的资料抛入海中，表示已不打算把此事公开。



◀又是与来时相同的景象，但此刻的心情已经大不相同了！



▶船驶向远方，但愿悲报岛这样的惨剧以后不再发生！

不久之后，我收到小百合的来信，她再三感谢我对她的帮助，并要我好好照顾美雪，"金田一，我们一定还会再相见，因为你是我最重要的——"

后来我还收到了真由良的信，她为自己的行为深感悔恨，并说真的很希望有一天能与小百合、真由纪一起在夜空下守护着九泉下的真幸！

"谢谢你，金田一……"

REAL BOUT 饿狼传说 SPECIAL

类型:ACT
机种:ARC/NEO·GEO
厂商:SNK
容量:394M/CD-ROM



全部角色出招攻略

(标有H·P的必杀技在H·POWER时无法防御)

弗兰克·巴什

特殊技

冲刺摔(投技)
接近时→+C
爆拳 AB
闪光(起身时)C
旋风拳击(线攻击)→+B

必杀技

双重连打↓↙←+A(H·P)
跃线重击←↙↓↘→+D
怪力拳↓↘→+A
黄金爆弹↙蓄力→+C
气锤脚↓↘→+B↗

超必杀技

超级龙卷↓↙←↙→+BC

潜在能力

地狱爆弹→↘↓↙←+C

洪 福

特殊技

后背摔(投技)
接近时→+C
经络乱打(接触技)
接近时↘+C
踏前侧踢→+B
制空棍↘+A
轰击刺↓+C

必杀技

九龙之读←↙↓↘→+C
制空烈火棍
→↓↘+A或C(可连续输入)
(H·P)
电光石火之地
↙蓄力→+B(B连打)
电光石火之天↓↙←+B
炎之种马↓↙←+A(A连打)
必胜逆袭棍↓↙←+C

超必杀技

爆发连击↓↙←↙→+BC

潜在能力

电光之岚↓↙←↙→+C

特瑞·博加德

特殊技

爆弹投(投技)
接近敌人时→+C
横斩踢(中段攻击)
前冲中→+C
怪力上钩拳(对空攻击)
↘+A
后转踢(线攻击)
→+B

必杀技

燃烧冲拳↓↙←+A或C
能量灌篮→↓↘+B(H·P)
碎石踢↓↙←+B
火箭击↓蓄力↑+A
能量波↓↘→+A
火光波↓↘→+C
越线↓↘→+D
能量斩←→→+A

超必杀技

能量喷泉↓↙←↙→+BC

潜在能力

多重喷泉↓↙←↙→+C

达克·京

特殊技

回转投(投技)
接近时→+C
空中投
空中接近时上及横以外的方向+C
膝打↘+B
旋转锤击(中断攻击)←+A
振动球(追打)
对手倒地时↓+C

必杀技

滚动攻击↓↘→+A或C
飞行滚动攻击空中↓↙←+A
越线滚动攻击↓↙←+D
旋风舞↓↙←+B(H·P)
新·破坏风暴→↓↘+B
达克伪技·空空中时↓↓
达克伪技·地冲刺中↘+C

超必杀技

破坏霹雳舞
接近时←↙↓↘→↗↓+BC

潜在能力

达克之舞↓↓+ABC

布露·玛莉

特殊技

锁链脚(投技)
接近时→+C
肘击(锁链脚后)→→+C
双重旋转←+B
回转打击(追打技)
对手倒地时↑+C

必杀技

空转击↓↘→+A
急突脚←蓄力→+B
急突振电(急突脚后)←→+B
闪光枪弹↓↙←+C
强袭飞弹↓↙←+B
空突箭→↓↘+B(H·P)
破裂爆碎
(空突箭后)→↓↘+B
后方陷井接近时↘↘+AB

超必杀技

玛莉玫瑰摔
→←↙↓↘→+BC

潜在能力

玛莉台风
(近身)→←↙↓↘→+C

东·丈

特殊技

东丈特种技(投技)

接近时→+C

膝地狱(接触技)

接近时↘+C

铲踢↘+B

突空钩拳←+A

下蹲肘打(对空攻击)↘+A

炎之指尖对方倒地时↓+C

摆动攻击(线攻击)←+B

必杀技

光斩脚↙→+B或C

黄金之踵↓↙←+B

猛虎踢→↓↘+B(H·P)

爆裂拳A连打

闪光膝打→↓↘+C

台风上钩拳→↘↓↙←+A

爆裂台风拳→↘↓↙←+C

超必杀技

龙卷上钩拳→←↙↓↘+BC

潜在能力

死亡龙卷→←↙↓↘+C

秦 崇雷

特殊技

发劲龙(投技)

接近时→+C

龙杀脚→+B

必杀技

帝王神足拳

→→(或→→→)+A

帝王天眼拳

↓↘→+C(可以按住蓄气)

帝王天眼拳

→↓↘+A或C(H·P)

帝王漏尽拳↓↙←→+C

帝王他心拳↓↙←+B

龙转身↓↘→+B

超必杀技

帝王宿命拳→←↙↓↘+BC

潜在能力

帝王龙声拳→←↙↓↘+C

金 家藩

特殊技

体落(投技)

接近时→+C

前突脚(中段攻击)

→+B

必杀技

飞燕斩↓蓄力↑+B

半月斩↓↙←+B或C

飞翔脚(空中)↓+B

戒脚(飞翔脚后)↘+B

空沙尘→↓↘+A(H·P)

霸气脚↓↙←+A

超必杀技

凤凰天舞脚空中时

←↙↓↘→+BC

潜在能力

凤凰脚↓↙←↙→+C

望月 双角

特殊技

无门地狱投(投技)

接近时→+C

无道缚投(投技)

接近时←+C

地狱门(无道缚投后)

←↙↓+C

升天杀空中

接近时上及横以外方向+C

锡杖上段打(对空击)

↘+A

电击棍(追打)

对方倒地时↓+C

必杀技

铁钉打↓↘→+A

野猿狩↓↙←+A(H·P)

恁依弹→←→+C

雷神愚→↓↘+B

鬼门阵(接近时)摇杆360°+C

邪棍舞A连打

喝→↘↓↙←+B

涡炎阵↓↙←+D

超必杀技

式神→↘↓↘→+BC

潜在能力

无惨弹→↘↓↘→+C

鲍伯·威尔逊

特殊技

飞鹰(投技)

接近时→+C

黄蜂刺击(飞鹰投后)

↘↘+C(可输入两次)

猎鹰投

(空中接近时上与横以外的方向)+C

高速击打前冲中→+A

猎鹰爪空中↓+B

划空击(对空攻击)↘+A

转身追打对手倒地时↑+C

飞鱼击起身时C

必杀技

回转旋踢↓↙←+B

大旋风踢↓↙←+C

破坏击打(黄蜂刺后)

←→+BC

猛牛旋风↓↑+C

野狼脚←→+B

猿之舞→↓↘+B(H·P)

超必杀技

疾风之狼→←↙↓↘→+BC

潜在能力

旋转狼杀脚↓↙←↓↙←+C

安迪·博加德

特殊技

内股(投技)

接近时→+C

滚翻踢→+B

上升掌(对空攻击)

↘+A

必杀技

斩影拳↙→+A或C

疾风里拳(强斩影拳后)

↙→+C

升龙弹→↓↘+C

空破弹↙↓↘→+B(H·P)

飞翔拳↓↙←+A

爆震→↘↓↙+C←

超必杀技

超裂破弹↓蓄力↘→+BC

潜在能力

斩影裂破↙↓↘→+C

比利·卡恩

特殊技

钓杆投(投技)

接近时→+C

地狱落(接触技)

接近时→+B

斩头下击(追打)

对手倒地时↓+C

必杀技

三节棍中段打←蓄力→+A

火炎三节棍(中段打后)

←→+C

对空三节棍↓↙←+A

旋风棍A连打

强袭飞翔棍↙↓↘→+B

火龙追击棍(当身)

↓↙←+B(H·P)

超必杀技

超火炎旋风棍

↓↘→↘↓↙←+BC

潜在能力

大旋风↓↘→↘↓↙←+C

山崎龙二

特殊技

立投(投技)

接近时→+C

空振空中时BC

突刺(中段攻击)→+A

升天(对空攻击)↘+A

落打(追打)对手倒地时↓+C

目光(起身攻击)起身时C

必杀技

上段蛇拳

↓↙←+A(可按住键蓄气)

中段蛇拳

↓↙←+B(可按住键蓄气)

下段蛇拳

↓↙←+C(可按住键蓄气)

蛇颈←↙↓↘→+B

倍返↓↘→+C

制裁之匕首→↙→+A(H·P)

爆弹烈拳接近时→←↓↑+C

超必杀技

毒蛇→↘↓↙→+BC

潜在能力

刺杀摇杆360°+C

陈先生

特殊技

合气投(投技)

接近时→+C

头突(接触技)

接近时↘+C

落击双拳

(中段攻击)→+A

发劲里拳

(线攻击)AB

必杀技

气雷炮↓↘→+A

气雷炮(对空)→↓↘+A

破岩击

←蓄力→+B或C(H·P)

超大鼓腹打↓蓄↑+A

超满腹炮丸→↘↓↙←+B

超必杀技

爆雷炮↙蓄力↓→+BC

潜在能力

天地崩落无尽炮

→↘↓↙←+C

劳伦斯·布拉德

特殊技

钢刃斩(投技)

接近时→+C

钢刃投(空中)

接近时上及横以外的方向+C

打击之剑←+A

气流之剑

空中时上及横以外的方向+A

回避

旋风脚(线攻击)→+B

必杀技

血腥螺旋

←蓄力→A或C(H·P)

血腥回转↓↘→C

血腥打击(血腥回转后)

↓↙←A或B或C

血腥斩(血腥回转后)

A或B或C

血腥压制(血腥回转后)

接近时←或→+C

血腥之剑

↓↘→+A(可连续输入)

超必杀技

血腥闪光

↘←↙↓↘→↙+BC

潜在能力

终极死亡血腥斩

↓↘→↓↘↙←+C

不知火 舞

特殊技

风车投(投技)

接近时→+C

梦樱·改

空中接近时上及横以外方向

+C

三角跳

空中位于画面边缘时↗

小跳踢(起身瞬间)C

龙之舞(线攻击)→+A

必杀技

花蝶扇↓↘→+A

乱舞花蝶扇

↓↙←+C(可连续输入)

龙炎舞↓↙←+A(H·P)

阳炎之舞↓蓄力↑+C

必杀忍蜂←↙↓↘→+C

飞鼠之舞空中↓+AB

超必杀技

超必杀忍蜂→↙→+BC

潜在能力

乱舞牡丹→↙→+C

秦 崇秀

特殊技

发劲龙(投技)

接近时→+C

龙回头↘+C

光轮杀(中段攻击)←+A

必杀技

帝王神足拳→→+A

帝王天眼拳↓↘→+A或C

帝王天耳拳→↓↘+A或C

帝王神眼拳(不移动)

→↘↓↙←+A

帝王神眼拳(空中)

→↘↓↙←+B

帝王神眼拳(背后)

→↘↓↙←+C(H·P)

帝王空杀神眼拳

空中时→↘↓+B

超必杀技

帝王(空杀)漏尽拳

↓↙←→+BC(帝面或空中)

潜在能力

帝王宿命拳↓↙←→+C

沃夫卡·克劳撒

特殊技

膝撞(投技)

接近时→+C

凯撒体压

跳跃中↓+C

死之重锤(中段攻击)

→+BC

空中落肘(追打)

对手倒地时↓+C

必杀技

火炎弹·上段↓↙←+A

火炎弹·下段↓↙←+C

石斧踢↓↘→+B(H·P)

凤凰摔击(当身)

→↙↓↘→+C

危险摔投接近时

←↙↓↘→+A

空杀投接近时→↘↓↙←+B

超必杀技

凯撒波动拳←蓄力↗+BC

(可按住键蓄气)

潜在能力

粉碎龙卷风暴(接近时)

→↘↓↙←→↘↓+C

唐葫芦

特殊技

冲波(投技)

接近时→+C

降龙(对空攻击)↘+A

必杀技

怒颜炮↓↘→+A

大冲波↙蓄力→+C

箭疾步↓↙←+A或C

烈千脚→↓↘+B(连打)

(H·P)

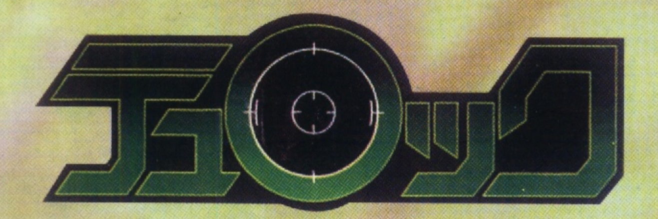
超必杀技

旋风刚拳→↘↓↑+BC

潜在能力

击放→←↙↓↘→+C

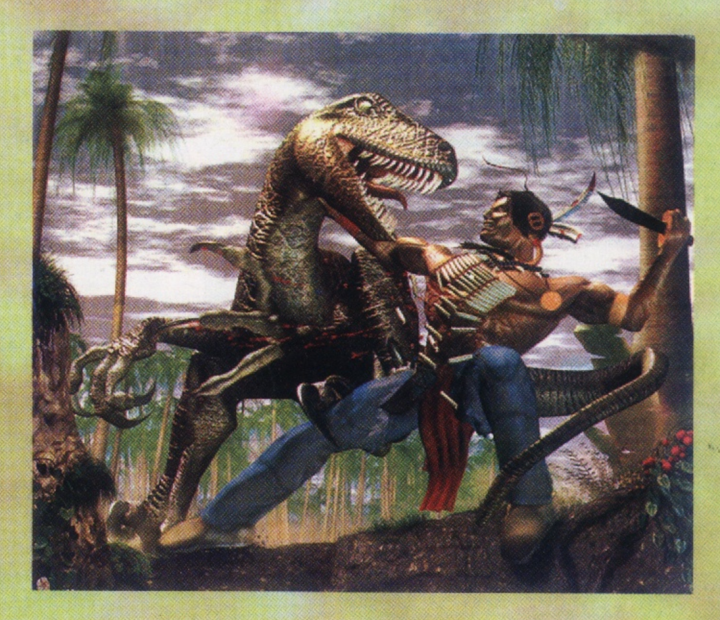
(可按住键蓄气)



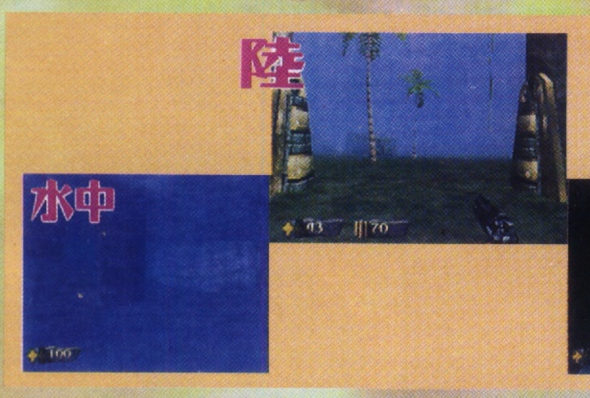
尤洛克

机种：N64　类型：ACT　厂商：ACCLAIM　容量：未定

这是款360度立体空间动作游戏，主要以主角的视点进行，临场感极强。再有，玩者可任意变换方向，而且感觉十分流畅。游戏主要是讲述主角为打倒妄图征服世界的魔界神而在时空中冒险，一路上不仅要对付各种敌人还要注意收集“时空石”，这样才可顺利过关。



任天堂64推出美国色彩的动作游戏！



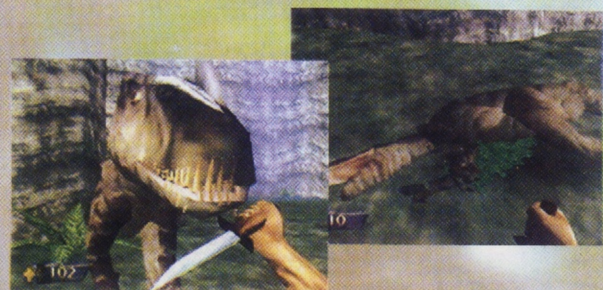




以弓为武器时要注意箭是有限的，路上随时可能找到更強的箭矢。



枪自然是这种游戏不可缺少的武器，而且威力強大。



如此凶猛的怪兽用匕首也能解决呀！



这里是有时间限制的，一定要小心。



重要的时空石入手了。



这就是主角尤洛克。



敌人死时有各种姿态，血居然是绿色的。



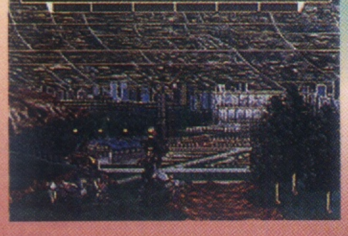
机动战士 Z高达

Z之翼已经展开！

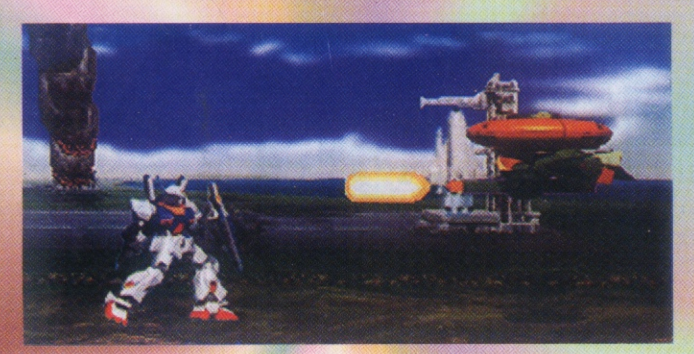
机种：SS
类型：ACT
厂商：BANDAI
媒体：CD-ROM

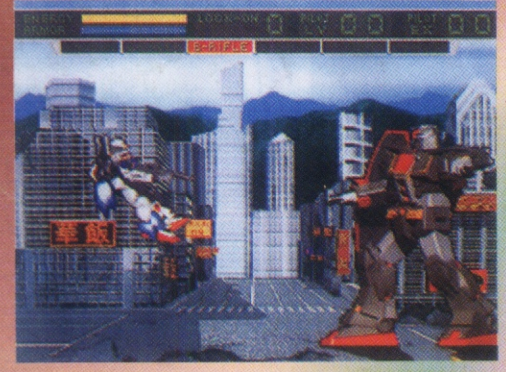
→游戏中有着精彩的动画演出。

↓战斗场景多种多样，也可更换己方武器。



游戏第一章是从TV版的第一话《黑色高达 mk.II》开始的。





利用灵活机动的特点来与強大的对手周旋。

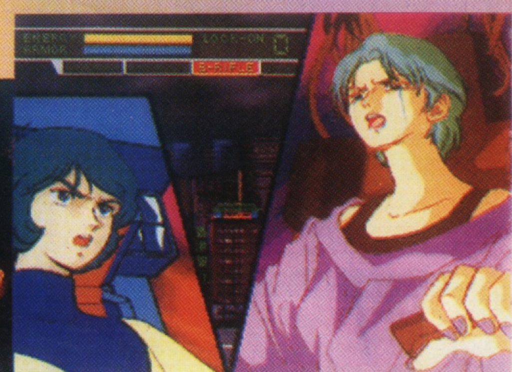
玩过“机器人大战”系列的朋友肯定不会忘记那个带有远程攻击武器且灵活机动的钢铁战士——Z高达。但关于它和它的驾驶员卡缪（カミーュ）的故事背景国内玩家恐怕就知之甚少了。现在终于有机会通过本作来了解一下那个波澜壮阔、战火纷飞的时代，了解一下卡缪烈火般燃烧的人生之路！



敌人正从四面八方袭来，小心啊！



突入大气层的战斗开始了。



战斗中会有人物对话的场面。



～可曾记起爱

机种：SS
厂商：BANDAI
类型：SHT
媒体：CD-ROM

一直都很欣赏“超时空要塞”这个系列的作品，对《可曾记起爱》中那首优美的主题歌至今还记忆犹新。本游戏就是根据同名动画剧场版制作的。预计今春发售。它基本上以2D射击模式为主，中间穿插了大段的动画，看来SEGA与BANDAI合并后这种以动画为蓝本的游戏将会越来越多。

→在浩瀚的宇宙中展开的殊死搏杀。

↓变形战斗机出发了，等待他们的将是什么样的考验呢？

↑狭窄的地带就更需要你有灵活的操纵技术。

现在，你就是一条辉！！

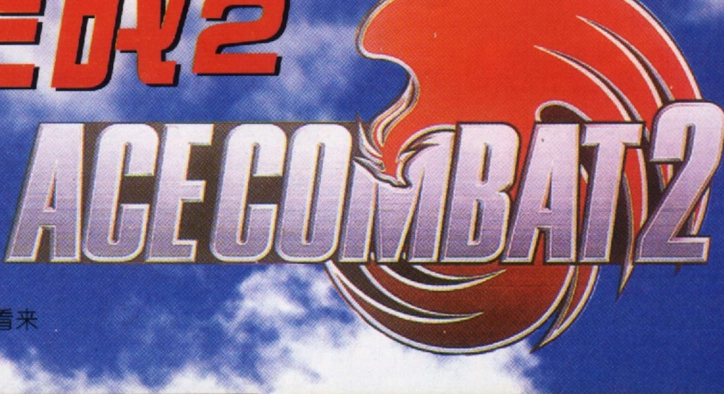
↓空陆皆能，这是在与敌人进行地面战。

←利用变形机能有效的打击敌人。

←这是进入超光速飞行状态了吧？

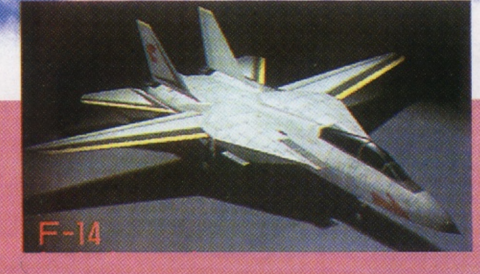


皇牌空战2



机种：PS
类型：SHT+SLG
厂商：NAMCO
媒体：CD-ROM

←那是敌人的宇宙基地，看来已发射在即，冲上去！





这些都是本作中登场的战机，你喜爱哪一种呢？







一代就已大受欢迎的"皇牌空战"终于要推出第2作。在前几期的"游戏名品"栏目中已有过介绍，但NAMCO最近把发售时间又向后推延了。不过，从掌握的资料看画面素质比以前有明显的提高，而且任务及场景都更为丰富了。肯定的说本作绝对是一款值得期待的佳作。





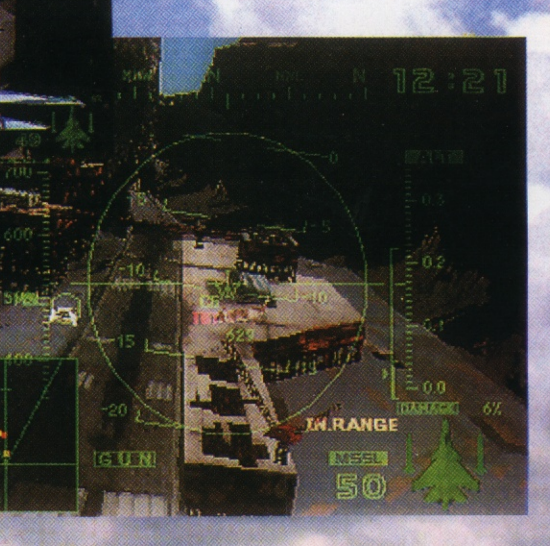
在峡谷间飞行一定要小心，万不能令机翼碰到两边的峭壁。

乘隙突入敌人基地，以迅雷不及掩耳之势将其摧毁。

夜袭开始了，敌人的要害在哪里？



从高空俯瞰敌人，然后便是一番轰击！





HEAVEN'S GATE
天堂之门

——又一款精典3D格斗游戏登场了！

机种:PS　厂商:ATLUS　类型:格4　媒体:CD-ROM

基本键位

P-拳　K-脚　G-防

责编:DRAGON

南部京介



招式	指令
闪斩	→+PP
闪斩踢	→+PK
后转踢	←+PK
冲击	←→+PPP
下踢	→+K
高闪击	G+K
斩空	→↓↘+P
连刃	↓↓+G+P+K

DULFFER



招式	指令
刀刃击	PP←+P
旋刃	←+P
忍射	↘+P
驾御者	→→+P
双方斩	→+PP
滑踢	G+K
疯狂打	→+D↓+PP
闪光刃	↓↓+G+P+K
	↑+P+K

祭川七濑



招式	指令
七濑打	PPP↓+K
斩身	←+P
上击	↘+P
冲击	↓↘→+P
旋踢	↓↙←+K
连踢	↙+KKK
冲双踢	→→+KK
闪光上击	↓↓+G+P+K
取消上技	击中时G+P+K

真堂刃



招式	指令
拳击破	P↘+P
肘打	→+P
裹肘打	→+PP
枪拳	↘+P
龙击	→↓↘+P+K
二连脚	↓K↙+K
二连破	↓K↘+P
龙炎脚	↓↓+G+P+K

猿月



招式	指令
猴击	→→+P
猴锤击	↓↘→+P
猴速击	→↓↘+P
猴拳	↓↙←+P
流踢	→+K
中踢	←+K
猴按	←→+P
猴子魔法	↓↓+G+P+K

华



招式	指令
华击	PP↘+P
华上击	↘+P
体当	→+P
碎头	→+P+K
进身	→→+P
飞翔脚	→→+K
爆击	↓+P+K
华舞	↓↓+G+P+K

沙莎



招式	指令
狂风膝	PPP→+K
反打	←+P
断拳	↘+P
铲踢	↓+K
扫踢	→+K
膝撞	→→+K
旋风踢	←+P+K→+P+K
连断打	↓↓+G+P+K

VERNY



招式	指令
闪电踢	PPP↖+K
截空打	↓+P
顶踢	↓+K
进步踢	↓↓+K
双进踢	→→+K↘+K
飞踢	↖+K
狂踢	↙→+K
能量打	↓↓+G+P+K

王者之书

~格斗GAME的世界

文/BLUE

侍魂4~天草降临

机种:ARC、N·G

从系统开始介绍

这次与前作相同,是可以选择角色等级及剑质的,不过防御不能的"剑圣"状态在一开始时怒气已不是满档,所以"剑圣"头衔已完全是一个自我满足的系统。

另外,"斩红郎"中的空防也取消了,这样在跳跃中掌握时机会更为重要。

●回避、侧闪

在回避中是无敌的,并且有机会去狙击对手的破绽,防御崩坏技是无法回避的。使用回避时的瞬间判断是选择"剑圣"的人所必需的。

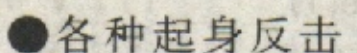
侧闪和过去一样,是可躲过对手攻击并绕到其身后的技巧。

●不意打

中段攻击,蹲防不可,与下段攻击配合使用可以扰乱对手。

●防御崩坏

顾名思义它就是将对手防御状态解除的技巧,该技本身不给对手造成伤害,但之后会使对手一时处于无法防御状态,这样便可连接各种攻击。



●各种起身反击



终于"侍魂"中也加入了对地攻击,那么回避的技巧自然也相应增加了,这样快速起身、移动起身便显得都很重要。另外,在倒地中按住↓同时按键连打还可以恢复体力,随连打次数恢复量也会有所不同。

●当身

是把对手的攻击架住或弹开,之后再给予反击的技巧。

燃烧生命 怒气爆发!

怒在游戏中是克敌致胜的关键之一

这是对于"天草"中怒气槽的介绍。平时怒槽是在防御对手攻击时不断积累起来的,一直到达到MAX时就会产生:1、攻击力变强;2、各种必杀技能量提升;3、可使用武器击飞必杀技。

在"斩红郎"中A、B、C同时按下就可积累怒气,在本作中便不是了。取而代之的是,将A、B、C同时按下其作用已与怒槽无关,而是可将怒气瞬间爆发出来,一回合只能一次。

●任意时间也可怒气爆发



这个随时怒爆的最大优点是:爆发后状态与怒槽MAX时效果相同。怒气爆发是可以在被攻击时发动,当时可作到瞬间无敌,然后,可使用连斩及一闪的技巧。其详情请见本刊96年12月号出招表。

●时间会瞬间停止



怒气爆发后,怒槽中便变空,而比赛时间将会瞬间停止,本系统可使用于危险状态及将被重斩击中的状态,另外,怒爆时怒槽消失是战斗中的一大难点(直到本回合结束),而怒爆的愤怒时间也会因体力而有所不同。

连斩!

怒气爆发时同时按 A、B、C，便可使出（会消耗一点怒槽），这便是特殊连续斩。其攻击速度很快，在飞跳攻击及站立中斩后均可接出，连斩还可和武器击飞技连接抵消。



一闪!

一闪是与怒槽的残余量无关而可使出的一击必杀技巧，它是可以一下夺走对手将近一半体力的。不过使用一闪时怒槽中的能量将会一下被用光，因此要在很有把握命中对手时再使用。



新系统解析之二： 连续斩 Let's go!

首先发动是C+D

在这里便是“天草”的新系统——连续斩的介绍，本节目中同时按下 C+D 键，便可发动该角角的连续斩，C+D 打击后有着“AAA”、“ABC”、“BBC”三种顺序的连斩，再发展便形成通称的 14 连斩。





以BBC为主体来演变

在前面的连斩操作中 BBC 是不可忽视的一环，因为 BBC 击打可将对手浮到空中，之后便可追加各种抵消的重击，举例如下：

①风间火月（修罗） BBC→暴爆·火炎击

②服部半藏（罗刹） BBC→封手·毒龙

BBC 后可接出武器击飞技的角色少之又少，但若操作极为准确也不是不可能的。



积蓄怒气、14连斩

在连续斩可派生的技巧中 14 连斩是最壮观的，14 连斩与其他连续斩比较，指令很特殊：

△CD 后→AABBCCABCCCCC

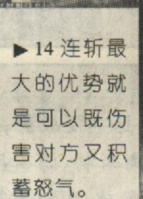
不过要使用 14 连斩还有着其它的意义，这就是

△积蓄自己的怒气

在使出 14 连斩时，角色的怒气是可以积蓄的，当 14 连斩击中对手，角色的怒气也会达到一定程度。

△可使用连续技进行打击。

在 14 斩途中，是可以进行抵消接出其它必杀技及武器击飞必杀技的，不过若没有使用 14 连斩，怒气便不会得到积蓄。



◀战斗中要注意观察对方的弱点，以便于趁隙进击。



▶14 连斩最大的优势就是可以既伤害对方又积蓄怒气。

这便是趣味所在！修罗与罗刹，你要选哪一方呢？

迄今为止，对系统介绍已告完成，下面便分别对角色介绍。

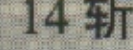
“天草”中加入 2 位新角色及 3 名曾在过去出现的人物，共计 17 人。另外每人均有修罗与罗刹的剑质选择，所以等于一共有 34 名角色可选。当然，修罗与罗刹之剑质不同，每个人所使用的必杀技也就有两套。

此外，决定剑质后，按轻斩与中斩又各有不同的颜色，因此每个人各有 4 种配色设定。

霸王丸

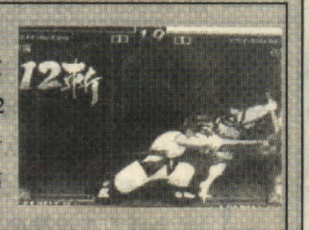
通常技特征

霸王丸的通常技多数能够进行较远距离攻击，尤其站立中斩相当好用。而且，中斩可以用各种必杀技来抵消，给对手造成连续打击或形成牵制；对于防御的对手，可以用↘+D 的铲踢再连接必杀技；至于霸王丸最具威力的招术，仍然是经典的站立重斩！



14 斩

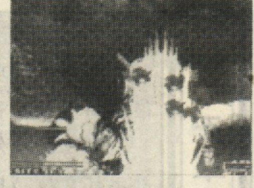
霸王丸的 14 斩，在第 12 斩时可以抵消，12 斩之后可以连接武器击飞必杀技，但要掌握时间极准确才行。





修罗

弱旋风裂斩击出，对手跳过来时可以用弧月斩击落是他的典型战术。而旋风裂斩也可以抵消中斩落空的硬直时间。在接近战时输入←↓中斩↙斩，可以连接出抵消技的烈震斩，因为无法蹲防，有奇袭效果。





罗刹

基本上可以采用与修罗相同的战术。也可采用中斩接抵消技旋风波的方式，旋风波是可以蹲防的，因此要看清对手的防御体势再连接刚破→之后可以使用弧月斩或武器击飞必杀技。



牙神 幻十郎

通常技特征

幻十郎的通常技，以站立或下蹲的中斩为主要且实用的攻击方式，当然是可以接续必杀技的。下段技之后连接中段攻击如不意打等，有很远的攻击范围，实用价值较高，摇杆居中时的踢击有无法站防的效果。另外前冲中斩是2段技，第一斩是无法站防的。

14斩

幻十郎的14斩也是可以在第12下时抵消的，修罗可以活用多种必杀技，罗刹则以三空杀接武器击飞技里五光为主。



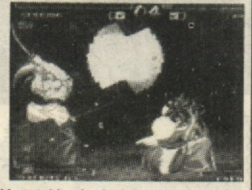


修罗的幻十郎是以三连杀为主要攻击方式的，并且三连杀掌握得好可以做5段攻击。用中斩空挥可以迷惑对手，接以必杀技抵消有奇袭效果。近距离时用闪后加指令投技也是不错的战法。





罗刹时是以三空杀、里樱花为攻击主体。不过，三空杀若被防御将很容易遭反击，因此只能用于连续其它技巧做攻击，里樱花与前作同样是可以按住键使其产生变化的，之后就使用前冲中斩吧。



风间 火月

通常技特征

通常技方面，火月与苍月一样以站立中斩为实用技，跳中斩用于空中截击很理想，总之以中斩为主。火月的通常技基本无法远程攻击，所以远程时只能用前冲攻击。对空技的方面，修罗与罗刹一样用跳跃中斩或必杀技炎灭都可以。

14斩

火月的14斩在第10下是可以用必杀技抵消的，另外第7斩时掌握好时间可以再度发动14斩，不过难度极高。





炎灾是最多能打击3次的技法，可以与其它必杀技组合，如用于焦热魂与大爆杀的追加等。作为对空技用大爆杀会十分理想。





罗刹的火月主要武器是六道烈火，可以连续三次输入指令，第3发为↓↘→·C便完美了，可以一口气给对手很大打击。另外在愚连脚之后配合摇杆方向并不断按键形成追打，可以最多打击15下。



风间 苍月

通常技特征

苍月的站或蹲中斩也是主要战法，他的中斩速度极快且距离远，可用于中距离牵制、防御反击、跳斩等多种方面。中斩之后接出强斩等技，可以发挥很大的作用，尤其是远程下段斩的性能良好，即使落空或被防御也不易遭反击。

14斩

苍月的14斩，在第13下时可以用必杀技或武器击飞技来抵消，修罗时可以用水柱的浮月，罗刹时可用水柱波等技巧。



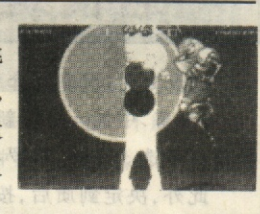


月光是可以封住对方动作的飞行道具，其产生的水球在空中会持续较长时间，当此技命中时可以用站强斩或浮月来追打。另外，弱的浮月可以做为对空技来使用。怒气MAX打击点数增加。





罗刹的场合，以活用死月与圆月为关键，死月是可与跳跃连接的中段摔投技，↓↙←↖起跳后，便可以发动。而圆月则是用于防御后反击或取回气势的理想招术。



天草四郎 时贞

通常技特征

天草的斩攻击距离不长，而且手中的光玉在收回时很容易受到如霸王丸的强斩之类远程反击。

蹲脚连打使对手昏迷的能力已不复存在了……，不过用其它技巧抵消这一动作变得很方便。对空时，若在近距离使用强斩，远距离则可以后跃出中斩来打消。

14斩

天草四郎的修罗与罗刹与前作一样基本是共通的，在第12斩时可连出必杀技或武器击飞技，要准确掌握。





伴随天草妖异叫声的移动技逢魔刻与前作的性能基本相同。指令投与防御破坏技也没有什么变化，飞行道具的死灵刃在怒气MAX时的打击次数会增加，死灵刃→蹲中斩也是有效的配合。





蹲踢→戒烈掌或蹲踢→暗转入灭杀都是方便的连续技，若想用戒烈掌连续击中时，掌握时间输入→↓D↘D即可。冥府魔障弹也是怒MAX时会变为多段技的飞行道具，与修罗性质相近。



夏洛特

通常技特征

令许多玩家为其复出而欢欣的夏洛特，以站及蹲的弱或中斩为主体。近距离时的中斩也可以用必杀技抵消硬直时间。跳跃重斩也是非常强的，而且，就算越过对方头顶后的重斩仍有攻击判定。若将该技巧与不意打或下段斩合用会有奇袭效果。

14斩



她的14斩是有着相当高性能的连续技，除了对少数角色外基本都可以接在防御破坏技后使用。在第12斩时可以连出抵消必杀技。

修罗



剑尖的攻击距离很长，摇杆拉前时连打斩键，可以很容易地从普通技连续成为快刺闪光剑，而且安全系数大，不易被反击。另外，三角形剑气在怒槽MAX时会变成多段技，很有利用价值。





能量空斩是性能优秀的对空技，两种剑质时都可以放心地使用，而能量突刺有极远的攻击距离但出招极慢，要注意！14斩的第12下时可以接出武器击飞技水晶玫瑰，要多利用。

塔姆塔姆

通常技特征

塔姆塔姆的通常技基本都是用大刀斩出，攻击距离远、范围大，尤其站立的弱及中斩、跳跃时的重斩更要学会利用。远距离站弱斩射程远、速度快非常好用；站中斩与多数人一样可以抵消；后跳的强斩在本集中仍可发挥极大威力。

14斩



塔姆的14斩，从第2斩开始突进攻击，与别人相比使用更方便，另外，第12斩是可以抵消使用必杀技的。



修罗的塔姆塔姆基本上继承了一代中的必杀技。使用方式和基本战术方面，若是对初代中的塔姆较熟，能够很快便上手。从火爆弹到怨灵弹，各种飞行道具灵活使用将很容易取得优势。





罗刹0的塔姆塔姆，增加了很好用的新技，这是一个指令投系的技巧，而且能将敌人从稍远处抓过来，因为无法防御，所以在14斩途中使用的话成功率很高。

柳生 十兵卫

通常技特征

十兵卫的通常技，也是以中斩为主力武器的，中斩既有长距离又可以用必杀技抵消，如修罗、罗刹通用的水月刀等。当对手跳过来时，后跃中斩也是很实用的技巧。十兵卫的不意打亦有着很高性能，这是后跃中的中段攻击，不易受反击。

14斩



十兵卫的14斩，与前述的多数人一样，是可以在第12斩时用必杀技抵消的，若修罗使用二角罗刀、罗刹在MAX时用水月刀也不错。





弱的水月刀速度很快，破绽较小；用中斩接水月刀是常用的战法。对方若跳起，就以后跃中斩击落。武器击飞技绝水月刀在使用时若对方防御，找准时机便以普通技突袭吧。





罗刹与修罗一样主要利用水月刀自不必赘述。双月阵可以破坏防御；另外罗刹所特有的心眼刀破坏力极强，但分上中下三段，需要判断极准才能有效发挥作为当身技的威力。

娜可露露

通常技特征

娜可露露整体上的斩攻击都较弱，前作中能较远距攻击的站立弱斩也变短了，这样只有用远距中斩来牵制，站中斩最好在破坏对手防御后再使用。对空技方面传统的跳强斩仍很好用。但总体上本集中她的通常技是被削弱了，因此主要应多利用动物使出必杀技。

14斩



娜可露露的14斩，于12斩时可以抵消，然后连接修罗、罗刹通用的神之轮舞。





修罗娜可露露要多用快速的突进技滑行闪光突刺做攻击，尤其中距离时有不错的奇袭效果，与防御破坏技配合使用更为方便。总之突击是重要的战术。





罗刹时主要以狼为奇袭工具，另外，乘狼时的战术也有很多，如乘狼时跳强斩是无法防御的，之后用突进技或其它的分离攻击均很方便。

莉姆露露

通常技特征

莉姆露露的中斩既有着长距离的攻击判定，又可以用必杀技抵消，因此在斩击里中斩当然成为主体。跳强斩与姐姐一样有优秀的对空能力。接近战中可以活用远距离的不意打，以及蹲强斩来扰乱对手的攻防，然后接站立或前跳强斩追打。

14斩

莉姆的14斩，是在第11斩时可以抵消的，这里若是修罗就用冰之华、罗刹使用弱或中的冻气之刃。





中距离时用中斩再以冰之刃或弓抵消均可，或用冰之花防止对手反击会很有用，如对方在画面边缘，也可以用冰之花牵制对手，另外，冰冻地表仍是无法站防的。





中距离战斗为主体，中斩后以冻气弓抵消。若在接近战时使用中斩→吹雪之枪，可以放心使用，一般不会受到反击。另外，用强的冰之花可以有效地防空，不要忘记。



加尔福特

通常技特征

加尔福特作为每次都会出场的侍魂角色，总的设定不曾大变。但普通技的性能上每次都有所调整。中远距离的攻防，善用站立弱斩或中斩，再以必杀技抵消就可以获得主动，前冲时按中斩产生下段攻击、按强斩产生中段攻击也是值得注意的。此外接近战中掌握时机用蹲弱斩或强斩及脚踢也可占有优势

14斩

加尔福特的14斩也是在12下时可以抵消的，修罗可以用电光镖，而罗刹就用武器击飞技L.S.T吧！



修罗的基本战术从电光镖开始，比起前作而言速度更快。然后可以用机枪忍犬作配合攻击，而且当帕比咬住对手时，可以前冲过去使强斩追加重创。





罗刹的场合当然以头顶强击为主，前冲后可以用出头上强击与普通斩击两种。雷电刀若命中尚可，被防御时肯定会遭反击，需慎重使用。近距中斩后接闪光斩很有威力，好好掌握吧。



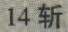
服部 半藏

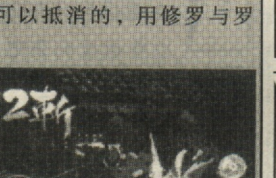
通常技特征

在半藏的斩攻击中，远距离的站立中斩是既可用作突击也可进行牵制的。但很可惜无法以必杀技抵消，要注意。另外，近距离战时可以使用站立或蹲下弱斩，及蹲下强斩，因为这几种攻击都是可以抵消的，用修罗与罗刹共同的爆炎龙相当方便。

14斩

半藏的14斩在12斩时可抵消，除了用两剑质共通的炎龙外，修罗可以用流星落、罗刹可以接出武器击飞技。





修罗的半藏用流星落或冲刺流星落是经典的战法之一，并且在14斩中使用更是有效，身代之术・鬼可以回避连续攻击，而防御破坏后接强斩也是实用战法。





首先与修罗同样使用爆炎龙为基本，进行远程牵制或连接抵消技。烈风手里剑可以令敌人无法蹲防，输入↓↘→↗在起跳后即可迅速使出。静音是典型的忍术，也要学会掌握。



桔 右京

通常技特征

右京是可以用远程弱斩及站立中斩来进行牵制战法的，并能用必杀技抵消。对于跳攻的对手，采用跳中斩或强斩均有不错的效果，跳强斩效果尤佳。输入↙↓↘→↗，可以使出两剑质的共通技燕返的上升攻击，弱的燕返还是无法蹲防的。

14斩

14斩的第12下可以抵消，若修罗可以接出细雪回锋斩或武器击飞技，罗刹可以接出支雀或武器击飞技。





首先不用多说以使用燕返为主，其次要掌握由中斩开动的胧刀，最大可以连击3次，但要注意很容易在途中出现破斩。最后，要善用细雪回锋斩进行牵制及削减体力的攻击。



罗刹右京便要熟悉云雀的性能，此招在击中后是可以用蹲下强斩追加攻击的。基本上以14连斩及近距离中斩的抵消就可以取胜了。另外，在站立弱斩后使用阳炎也是行之有效的连续技。



千两狂死郎

通常技特征

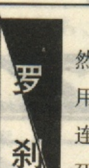
狂死郎的蹲下弱斩出招快、攻击距离长以在通常技中是很重要的。修罗、罗刹所共通的对空技——强斩也很好用，可以将对手击飞。另外，中斩无论用于牵制或连接必杀技都有良好的性能。狂死郎的不意打是要注意距离的，由于小跳后受攻击的范围变小，可以放心使用。

14斩

14斩一样是第12下时抵消修罗时用虾蟇地狱（蛙葬），罗刹时使用中的跳尾狮子，当然，用武器击飞技也是可以的！



修罗



修罗时要经常与对手保持中距离作战，用普通技进行牵制，再辅以飞行道具大津波或下段技蛙葬是常用战术。作为对空技有回天曲舞，接近时用后疾行→血烟曲轮可以破坏蹲防。



罗刹

跳尾狮子·乱心这一招虽然威力大破绽也大，不要乱用。较好用的是宴舞，可以作为连续技配合使用。另外，罗刹狂死郎的对空技性能高于修罗，这是使用时要多利用的特点之一。



绯雨闲丸

通常技特征

首先中距离时用站立弱斩，蹲强斩是颇为有利的，站弱斩既快又远、蹲强斩也是较远的下段技，比前作更加好用。前冲踢击也是可以抵消的。对跳过来的对手用跳中斩或跳强斩极为有效，落地后使出防御崩坏技可以连接出更强的必杀技。

14斩

闲丸的14斩在第12下时可以抵消，修罗使用梅雨圆杀阵或五月雨斩，罗刹也可以用梅雨圆杀阵，或用武器击飞技来抵消。



修罗



修罗的闲丸以前冲踢接五月雨斩为实用连续技，前冲踢即使被防住，对方想反击时也会被五月雨斩打中，梅雨圆杀阵作为对空技和连续技都十分理想。最后，在远距时对于飞行道具可以用冰雨击回。

罗刹



罗刹闲丸从小雨可以追加出雷雨，以后跳小雨→雷雨为优秀组合。

另外，对于修罗和罗刹共同的真·雨流狂落斩是可以按住D键蓄力的，有5个阶段的威力变化。



首斩破沙罗

通常技特征

破沙罗基本的战术与前作一样，以保持距离为主。接近战时的性能也有所提高，先以蹲弱斩牵制，制有↓D、→D（蹲防不能技）攻击。远距离战便使用站或蹲的中斩，都是可以形成多段打击的远程技。对于跳过来的对手，用摇杆居中时的D键踢可以轻松击回。

14斩

破沙罗的14斩在13斩时可以抵消，而且掌握得好的话，可以用修罗的友引或罗刹的中级影骗抵消后，再度发动14斩。



修罗



中距离时主要依赖空刺，性能上与罗刹是相同的，后跳跃时使用可以打破对手的蹲防，其它场合在后冲刺时使用强空刺也很实用。另外，跳攻击为对手防御后，就使用友引吧。

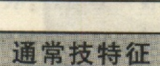
罗刹



罗刹破沙罗有高性能的分身攻击·影骗来扰乱对手：让分身跳起诱使对方用对空技，再以本体去给予重击。此外，影出和影吸也是好用的技巧。要善加掌握。

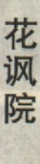


花讽院骸罗



通常技特征

骸罗以强力的投技为主要攻击方式，通常技一般都是攻击范围小但判定强的技巧。近战中用站或蹲弱斩来牵制，再放开摇杆使D前踢是有效组合。对跳来的对手，用跳强斩便没什么问题了。接近战时，以弱斩和不意打为主体作战吧。



14斩

在12斩时可以抵消，接以强力的指令擒投技可以给对手以重创。不过有些指令投是无法抵消的。



修罗



以快速的3种“擒”技为主攻武器，天井用来对空、石头无法蹲防、而尻落是无法站防的。弱斩如果击中，就连接用擒投技攻击吧。

罗刹



罗刹时以圆心杀为主力技巧，掌握时间使用有绝佳效果，尤其在弱招防御后及刚刚落地时，圆心杀使用中若将摇杆转360°更可增强破坏力。



劲作评介

1 王者之书 佳作格斗回顾

机种:PS 厂商:BANDAI 发售中

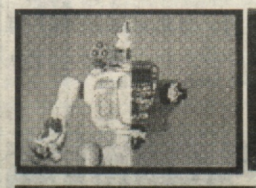


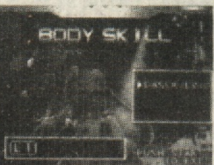
评价:
画面:6分
人物:7分
音效:6分
操作手感:6分
投入度:7分

这在所有的格斗游戏中应该是最独特的一款,《ZXE－D》完全推翻了我们所熟悉的利用十字键和拳脚键配合以使出必杀技的老方法。在玩这个游戏之前,玩者需要先做好机器人模型,然后将这些机器人直接接到主机上,操纵它们来与游戏中的对手进行格斗。在这些机器人内部装有专用芯片,随着玩者操纵机器人的动作在游戏中便会如实的反应出来,这样所要求的技巧便实实在在的要看玩者的智慧了!

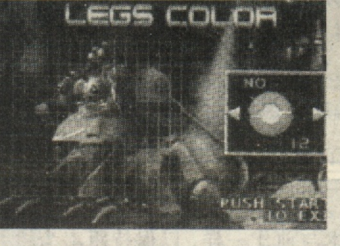
游戏模式介绍

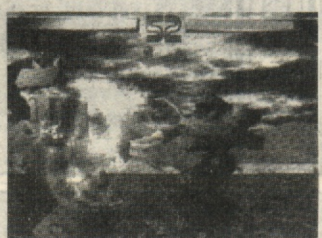
进入游戏后, 玩者是可以将四个机器人的各个部件混合使用的,你可以因应自己的风格来制造完全属于自己的机器人,所有的组合加起来共有256种以上。每当战胜对手后,玩者会因而得到奖励点数,用这些点数可以增加机器人的各种状态。当机器人的水平提高到一定的程度后,在"SKILL"一栏中会陆续出现各种以前本来无法使用的必杀技指令。此外,玩者还可以在这一部分中自己设计出四种连续技, 所以每当你战胜对手后最好立刻查看一下, 千万不要错过以连续技来痛殴敌人的快感。在"COLOR"一栏中,还可以给机器人的身体、下肢及左右部分分别着色, 这又是一个可以充分发挥你的想象力和个性的机会。在"EMBLEM"中,能选择不同的徽章作为自己的标志。

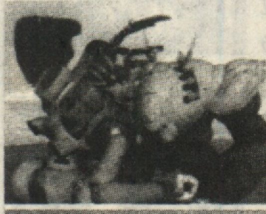


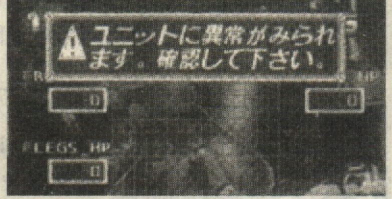






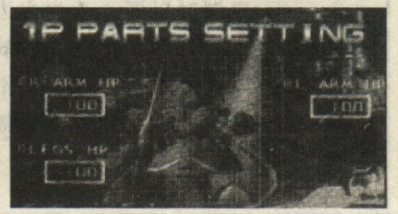












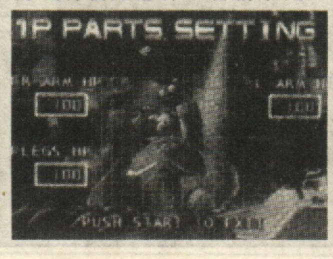
引人入胜的系统

在《ZXE－D》中总共有8名驾驶员,他们的肖像是由日本著名漫画家——江川达也绘制的。

这个游戏除了对战外, 主线其实是要将机器人逐步培养起来,所以完成它所花费的时间要比其它格斗游戏长的多,用记忆卡可以储存起每次玩的进度以便下次继续进行。

值得一提的是在两人对战模式中, 玩者除了可以当场制造自己所喜爱的机器人外,还可以提取记忆卡中的进度,用自己培养好的机器人参加战斗, 让对手充分体会到你的智慧和灵巧的双手。

说真的,这个游戏的意义并不在于它本身制作的成功与否,而是在于它从引入的新的格斗游戏理念,操纵真实的机器人战斗,而在游戏中同步表达实在是十分新颖, 如果发展下去相信会有着更大的突破,那时的格斗游戏将会是怎样一番情景呢?





2 王者之书

佳作格斗回顾

斗神传3 BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

评价：
画面:7分
人物:7分
音效:6分
操作手感:7分
投入度:7分

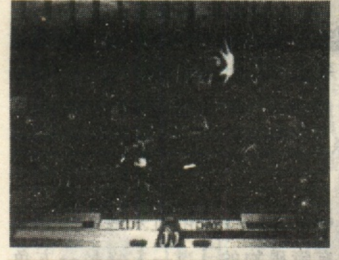
机种:PS 厂商:TAKARA 发售日:96年12月27日

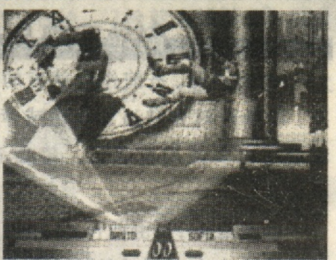
斗士的本能，神魔的力量

自从PS主机推出以来，"斗神传"这个系列无疑已成为其招牌作品之一。经过近三年的时间，它逐渐成熟，3代在各个方面都有了实质性的突破。TAKARA以"不论男女老幼都体会其中的乐趣"为口号，容易上手的操作系统，华丽无方的必杀技巧，却实连那些不善于格斗游戏的玩家也大呼过瘾！

众多的人物

现在的格斗游戏把增加角色数目也作为吸引玩者的一个手段，象上期介绍的《VR战士对格斗之蛇》便是典型，此次《斗神传3》除了该系列的几位基本角色外，以前的隐藏人物此次也正式登场，另外因为是新的故事，所以自然少不了新的人物，合计共有30人之多，看来又是一场空前的大混战。在游戏坛始时只有14位角色供你选择，每位角色爆机后又驿应着一位新人物，这种设计有点象《铁拳》。玩者只要使用记忆卡便可将自己打出的人物记录下来，这样以后便能随意使用了。





封闭的场地

本作的这种变化是致为明显的，因为以前经常习惯用RING OUT来克敌制胜，但现在却变成了由顶及四壁构成的完全封闭的场地。斗士们在这个"笼子"里进行殊死的搏斗，于是顶部和墙壁也成了对付敌人的有利武器。在《斗神传3》中加入了一些特殊攻击，它可将对手打飞并撞击到墙后天花板上，反弹后再进行追打，打了再弹，弹后再打，当然被打的一方也并非完全被动，他还是有机会化解危机，甚至可借助墙壁反弹，回旋反击，这样战斗中变化便更丰富，更刺激。

变化多端的必杀技

本作除了普通必杀技外，还有几种独特的技巧，第一，是非防守及攻击技，这是当对手猛烈攻击时，玩者可利用它来扭转局势，进行反击，它没有防御效果，会与对手共同受创；第二是斗神连技，它是用不同的按键组合形成的连续技，每个角色都有数十式，极为可观；第三是究极宝技，战斗中不断积蓄起能量槽，一旦满档便能使出；第四是秘传必杀，它是当体力扣至将尽并且能源计闪光时发动，非常华丽；最后是斗神奥义，在游戏中随时可以使用。

流畅的画面

首先值得一提的是片头DEMO，虽然与《刀魂》相比还有相当的距离，不过情节设计的却颇富戏剧性。其次，游戏中是可以选择画面模式的，以往的3D格斗GAME，一般都是以1秒30格为标准，但《斗神传3》却在这种模式外增设了1秒60格的模式。在1秒30格的普通模式中，玩者可一如既往的欣赏细致的景物和角色，但在1秒60格的高速模式中，则可充分体会流畅的手感，可谓各有所长。但也许有人会问："为什么不能将两者有机的结合起来呢?"没办法，至少现在为止这还只是种美好的愿望而已！



简要介绍几个角色的斗神连技

EIJI

以小P发动
小P·小K·小P
小P·小P·小P·小P
小P·小P·小P·大P
小P·小P·小P·↓小P
小P·→小P·小P·小P·→小P
小P·→小P·小P·小P·→大P
以→小P发动
→小P·小P·小P·小P
→小P·小P·小P·大P
→小P·小P·小P·↓小P

索非娅

以蹲下大P发动
蹲下大P·大P
蹲下大P·←大P
以小K·小K发动
小K·小K·小K
小K·小K·↓大K
小K·小K·大P
小K·小K·小P
以大K发动
大K·小K

3 王者之书

新作格斗预览

机种:ARC、N·G 厂商:SNK 发售日:97年春



恶狼传说 REAL BOUT SPECIAL

评价:
画面:9分
人物:8分
音效:8分
操作手感:8分
投入度:8分

首先是操作系的说明

基本上与"RB"相同,8方向摇杆的标准操作、前后冲刺、小跳、大跳。

A键——拳,也可以解释为轻拳

B键——脚,也可理解为轻脚

C键——大威力攻击/对线攻击

D键——线移动







2线系统是?

在"RB"中,原本可以向画面近处和纵深进行移动,存在着"暂时退避用"的里线和外线,基本上战斗仍以一条中线为主。

但在本作中,战线由3条变回两条,而且两条线都可以进行作战。具体地说,在按D键时,人物会向画面纵深移动,看上去和前作中向里线移动相同,但区别在于,不会象前作那样自动回到原来的线上。令人想起过去"Ⅱ"和"SP"的作战方式。不过,较"Ⅱ"与"SP"中不同的是,可以在两线中展开与普通格斗相近的攻防战,当然也可以两人都在里线作战。



▲在"饿狼"中,换线是躲避对方的猛攻和伺机反击的有效手段。

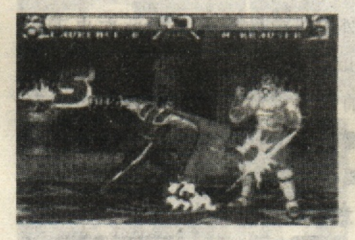


▲必杀技的操作指令固然要熟练掌握,换线的技巧更不容忽略。

能量槽的变化

能量槽有着较细致的变化,过去的S·POWER与P·POWER完全不变,但增加了H·POWER状态,在此状态时,每个人都会有一执必杀技会变成无法防御的技巧。

能量等级是由积聚→满档→(重伤+满档)从低到高变化的,最初有一定程度时可以进入H·POWER状态→满档时会变成S·POWER→再加入重伤时便会成为P·POWER。

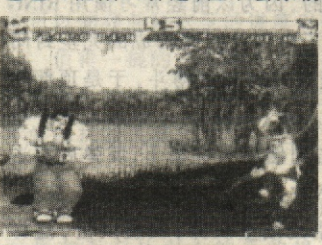




倒地回避与边角战斗

倒地回避,是前作中就有的系统,在倒下后可以从另一线起身,以躲开对方向追加攻击或牵制攻击,但并非万能的,要迅速看清对方要使用普通技,超必杀技或是线攻击后作出准确判断再使用。

边角战斗,是由前作的RING OUT(出界)演化而来的画面边缘时的系统。在各场地的边缘都是有障碍物的,当一方将另一方角色逼在边缘打击时,障碍物会损,严重重时便会毁坏,而被打的角色也可能陷入昏迷,但不会象前作那样有RING OUT的危险。









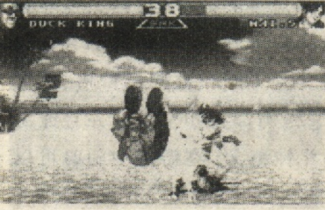


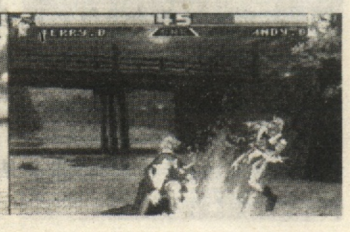
怪招百出



变线突击







4 王者之书

新作格斗预览

机种:SS　厂商:TAKARA　发售日:97年春



评价:
画面:7分
人物:6分
音效:6分
操作手感:7分
投入度:6分

以剑和拳进行攻防的对战武器格斗游戏《D－XHIRD》,现在终于有了进一步的情报!

最新的角色情报





这三位是目前所知道的游戏角色,左边是男女主角,上方则是来自中国的老格斗家。

系统秘密大公开

在游戏的画面中是有两个槽的,上面一个自然是体力槽而下面的一个则是该游戏所引入的独特系统。它被称为防御能量槽,顾名思意当然是与防御有关,在对战的过程中随着防御次数的增加会不断削减槽中的能量,当能量减少后就很容易会被对手的武器破坏必杀技击中,从而失去武器。当该槽完全变空后,角色受到的伤害将是平常的两倍。另外,体力槽的表示除了判定胜负还多了一个作用,那就是会与攻击力有关,体力越少攻击力也就越弱,所以这就要求玩者一刻也不能放松,最好能将优势从头保持到尾。





威力绝大的空手招术——投技

空手的攻击一般来说弱于武器攻击,但也有着威力颇大的招术,它的破坏力丝毫不逊于武器,这就是我们所熟知的投技。本游戏中投技分为通常投和必杀投两种,通常投在持有武器时也一样可以使出,而必杀投却是通过指令先放下武器在以摔投来打倒对手。在威力上当然是后者要大的多,但要看准机会使用才行。

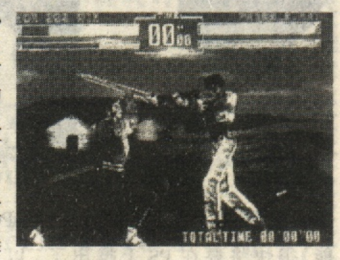
究极奥义　武器破坏必杀技

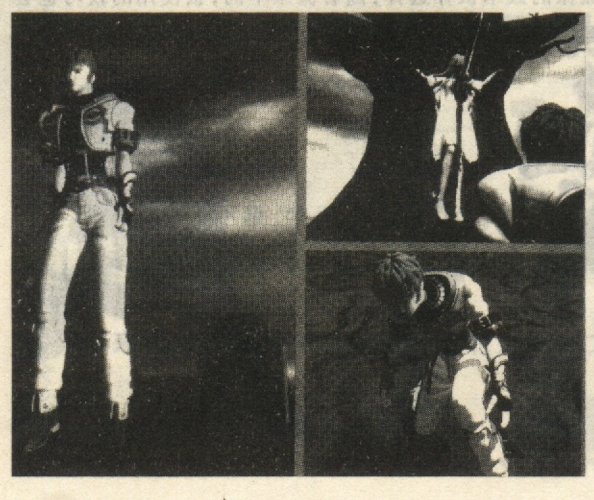
在《D－XHIRD》中持有武器时的攻击力当然会比空手时要强的多,所以破坏对方的武器便成了克敌制胜的有效方法之一。每个角色都有着3~4种武器破坏必杀技,但这种技巧是否能够达到预期的效果就要看对方防御能量槽的多少,一般来说,防御能量槽越少破坏敌人武器的机率就越高。这样一来对战时的当务之急便是尽量削减对手的防御能量,其后在伺机使出武器破坏必杀技。但是这种技巧也存在着其致命的弱点,那就是它使用后会留下相当长的硬直时间,如果没有成功击中对手的话便会造成空隙,遭受沉重的反击。在前一回合被破坏的武器到了下一回合又会出现,所以每局的机会是均等的。



空手入白刃　武器打落必杀技

介绍了上面的武器破坏必杀技后,恐怕有人会觉得一旦失去武器便会成为被动挨打的状态。其实并非如此,游戏中设计了空手入白刃的招术,它可以空手来格档对方的武器攻击,进而打落其武器并接以拳脚招术重创对手。不过被打落的武器还是可以再度拾起的,所以还是趁着双方都没有武器的时候来与其决出胜负为最佳!





细腻的DEMO画面!!

5 王者之书

新作格斗预览

机种:PS 厂商:TAITO 发售日:未定

斗士本能
(FIGHTER IMPACT)

评价:
画面:7分
人物:7分
音效:7分
操作手感:7分
投入度:7分

故 事

1996年在巴西召开的世界规模的格斗大会开幕前夕,聚集在练习场的拳手们突然全被杀死。次日,收到了声称对此事负责的犯人的录像带,在以倒在血泊中的选手们作为背景的画面中出现了一个看不清面目的男子,并听到他带着笑所说出的话:"看到这样的景象了吗?所有选手都被杀了,不管什么样的人在我面前都会显得软弱无力。令你们感到震惊吗?我将期待真正有实力并有自信的人出现在我的眼前。"说完这话,那名男子将一位被吊起的选手的双眼挖出,然后抛了出去……

之后,这条新闻传遍了全世界,但这一事件并没有结束。在各地举办的格斗大会也发生了同样的恐怖事件。

现在有一些怀着各自目的的格斗家纷纷出发,要去面对这位强大的谜之男子!



在街机上受到广泛好评的POLYGON格斗游戏——《斗士本能》很快将要在PS上推出了。以条件各异的三种场地为舞台,八位格斗家展开殊死的格斗。本节目中各角色都拥有摔角、空手道等三种流派的武术供你选择,随着流派不同,被使用的技巧也会大异其趣,有着判若两人的感觉。



场 地





游戏中的场地分为三种:其一是有RING OUT的场地;其二为封闭式的场地;其三为无限延伸的场地。

操作系统

本节目以十字键、拳键、脚键和移动键为基本操作,其中移动键不仅用于变换位置,还可连接各种各样的专门技巧。掌握之后,在战斗中就会非常有利。详细的讲,移动键是与十字键组合而产生各种攻击及移动,可用于闪到敌人身后攻击或攻击回避等多种用途。在本节目中全角色所共同拥有的摔技也是移动键与拳键配合后施出的。

另外,游戏中还设计了被称为SLIDE COMBO的技巧。因为各角色没有特定连续技的,但是在普通技操作的空隙中是可以对连续技进行编辑的,不过如果没有掌握SLIDE COMBO的规律反而会使自己陷入困境。



闲情雅趣

周边乐园

▲八神庵和草雉京的彩卡。

▲《WARZARD》中的四位角色。

▲取材自《格斗之王'96》的T恤衫，太阳和月亮分别代表草雉京和八神庵。

◀《VR战士3》的VIDEO。

设定原画

来自《侍魂》中的人物，他们的名字大家应该再熟悉不过了。

角色背景



“街头霸王”终于实现 POLYGON 化了!其登场角色若把隐藏人物算上,总计 16 名。有几位是熟得不能再熟的旧人物,但大多是新鲜的面孔。在此,我们登出“EX”的人物关系表,让玩友们了解一下这些新人的来历。

编译:KING

街头霸王人物关系一览:是友是敌,一目了然!

北斗
使用古武术的少女
兄(?)
同门
亚兰
格斗家
大会中打倒的一个人
在大会中败北
骷髅狂人
普通的变态人,自称正义英雄
夏麟
独眼武神流格斗家
永远的主角
隆
同门
肯
永远的好对手
义兄弟
为战友复仇的军人
古烈
痛恨
罗兰特
原部下
毁灭了其部队
死敌
D·达克
精通暗杀的黑道特种兵
修罗
格斗家
天下无双的红色龙卷风
桑吉尔夫
喜欢使用瞬狱杀的乱入狂人
豪鬼
瞬狱杀
讨厌(?)
维加
使用精神能量的暗之帝王
杀父之仇
SHADOW 的候补干部
互闻姓名
凶狠的地下摔角之王
达朗
主从
普露姆
任性的富家大小姐
大姐大
布蕾娅
黑暗世界的女王(?)
主从
杰克
奔放的牛仔
归来的国际刑警之花
春丽



毁灭与新生

——日本明治维新人物传(三)

文/东行　责编/KING

诸党、诸队、诸组

其实所谓的党、队、组，都是一码事。党当然不是现代意义上的资产阶级政党，不包括板垣退助的自由党，而队也不是小虎队，组也不是互助组，实际上它们都是半政治半军事性质的战斗团体。

△党，主要包括——

诸生党与天狗党：

都出自于水户藩。天狗党的创建者是开田耕云斋（1804～1865），因为目标是尊王，并且利用藩兵政变，终被藩主下令处死。诸生党的党魁是市川三左卫门（1816～1869），他厉为水户家老时成立此党，主张佐幕与武田耕云斋对立；戊辰战争后，市川遭到处决。

△队，最著名的当然是高杉晋作的奇兵队，而与奇兵队同时崛起于长州的还有：鸣城队：创建者是吉富藤兵卫（1838～1914），这个组织在维新后转化为鸣城立实党。

游击队：头目为巨人来岛又兵卫，他是长州倒幕激进派的领袖（比高杉还要激进！）。由于恼火池田屋事件而率队直捣京都，奋勇战死。

御盾队：品川弥次郎（1843～1900）所一手创立——此人为桂小五郎的亲信。

诸队还有：

彰义队：佐幕组织，由天野八郎（1831～1866）在德川庆喜隐退后组织并集结于上野，攻击新政府军。结果被大村益次郎一日间横扫，天野也终于病死狱中。

此辰队：新发田藩重臣远藤七郎（?～?）所创，戊辰战争中隶属长州军，参加对会津的攻伐。

远州报国队：由淡海国玉神社祠官大久保忠尚（1825～1880）所组建，目标是尊王倒幕。

忠勇队：久留米藩尊攘派理论指导者真木和泉（1813～1864）所创，覆灭于禁门之变（久坂言瑞等策划的占领京都之军事政变，以失败告终）。

尽义队：有马藩家老平田大人（1813～1865）为对付政敌胜井五八郎（佐幕派）而创立的组织。

白虎队：悲壮！惨烈！当新军讨伐奥羽越列藩同盟，围攻同盟中心会津若松城时，城内少年武士三百人组织白虎队，头缠白带子，奋勇为藩主而战。并且，当会津藩投降后，白虎队员一齐剖腹自杀——最大的十七岁，最小的十五岁，都成了封建愚忠的牺牲品。

赤报队：更为惨烈！更为悲壮！下总国乡士相乐总三（1840～1868）等人所组织，进入关东为新政府军开辟道路，向农民宣传减租的政策。但是明治政府战争未结束就决定食言，遂以冒充官军为罪名解散赤报队，并将相乐总三等首领处死。《るろうに剣心》的读者们对这段历史不会陌生吧，相乐左之助即使许多年以后，还因为此事而对明治政府怀有刻骨的仇恨，试图用拳头和斩马刀将之击为粉碎呢！

冲锋队：创立者炽村半次郎（事迹详见剑子手列传）。

△诸组中相当有名的是"天诛组"（还记得冈田以藏吧，他的口号也是"天诛"，换句中国古话来说，也就是"恭行天讨"）。天诛组的发起者乃是公卿出身的中山忠光（1845～1864），目的是排斥公武合体，致力推翻幕府统治。1863年，公武合体派发动"八·一八政变"，天诛组被剿灭——享年仅二十岁！

天诛组的总裁是国学者藤本矢石（1816～1863），主要成员有松本奎堂（1831～1863），以及前面提到过的吉村虎太郎。

诸组还有——

诚忠组：由萨摩重臣小松带刀和大山纲良（1825～1877）等人创建。

乌鸦组：听这名称好象是忍者，其实也差不太多啦。由18岁的仙台藩士细谷十太夫（1845～1907）建立，成员全部身穿黑衣，在戊辰战争中负责收集情报的工作。

当然，名声如日中天的，还是"新撰组"！

壬生狼，末州的狂啸！

●辨名，是"新撰"还是"新选"？

"新党"当然是意译；然而"新撰组"、"新选组"同时在日文中出现，究竟哪个才是正名呢？

这里可以明确地告诉大家，据日本学者最近的考证，"新撰组"才是正确的名称。至于"新选组"的由来，是近藤勇在家信中

这样写道的(你可以称呼他"白字队长近藤")。

●来历,从"壬生浪"到"壬生狼"。

幕府为了对付勤王志士,招募大批浪人,在京都组织了浪士队。虽然浪士队成立不久就因种种原因解散了,但有部分浪人成为京都守护职松平容保的部下,以维护京都治安为名目,组织了新撰组。

新撰组最早的基地是在京都附近的壬生村,因此被称作"壬生の浪士",但不久他们的残酷狙杀尊王倒募志士就使人人胆战色变,于是"壬生浪"也逐渐变成了"壬生狼"的称呼。新撰组的第二个据点是京都本愿寺。

●绝秘,家康暗伏的棋子!

新撰组的中坚分子,是以近藤勇为首的来自于武藏多摩郡乡下的一批农民。传说,当初德川家康建都江户时,为防一旦有变,可以使后代将军安全撤至甲府,因此采纳了武田遗臣大久保长安的建议,在多摩八王子地方布下了一哨人马。

这哨人马的原住民500人,加上武田遗臣500人组成,称为八王子千人队。近藤等人,正是千人队的后裔,因此对德川家具有世代相传的强烈忠义之心。

●血腥,岛原料亭之变!

新撰组织织初期,由三位局长共掌内务,即芹泽鸭(? ~1863),近藤勇(1834~1868)和新见锦,其中以芹泽权力最大。

文久三年(1863)9月14日夜,芹泽在岛原地方的料亭中,与情人阿梅幽会,大醉共寝。夜半,风雨大作,近藤勇、土方岁三、山南敬助、冲田总司、原田左之助共五人突然袭至。芹泽虽身为神道无念流的高手,但醉中仓翠应敌,终于倒于血泊之中。

此后不久,新见锦被怀疑与袭杀芹泽有关连,被迫切腹,近藤勇遂独掌新撰组大权。

●残酷,高台寺党与内部整肃。

芹泽之死,据传是因为他过于心狠手辣,冷酷无情,连新撰组内部人人自危。但是如果这样解释的话,新见又为何被逼切腹呢?近藤之夺权的理由,或许朋友们可以在"幕末十大剑术流派"一章中找到新的端霓。

其实近藤上台后,新撰组内部的整肃更为残酷。譬如说据传为津藩主藤堂和泉守私生子的藤堂平助(1844~1867),他因为厌恶幕府暗杀队的身份而脱组,成为洛东高台寺的卫士。和他一起逃走的还有不少人,统称"高台寺党"——不过据说这些人不久都被近藤派无情镇压了。

顺便提一句,在KOEI的《维新之岚》中,藤堂平助的道高达90——不要惊讶,这是新撰组中最低的纪录,近藤勇是98,永仓新八是92,土方岁三是95,冲田总司是100!新撰组真是个可怕到令人神往的组织!

●诚忠,矛盾的思想源泉。

新撰组可以说是日本近代最早有统一制服的组织。他们的旗帜,是白底,上有红色横纹,下有红色折纹,中有一大大"诚"字;其服装亦由旗帜的样式转化而来;在衣袖和下襟,均有连绵不断的折纹。

"诚",是新撰组思想之旗,但"忠",才是其思想之源。不要以为他们只是一帮幕府的走狗,嗜血如命,杀人如麻。不,他们是狼,而不是狗,他们有自己独特但完整的思想体系。

那就是尊王、攘夷、护幕。攘夷不必多说了,连高杉晋作,坂本龙马之类的革命家最初都曾怀抱着攘夷思想,何况近藤之流。但尊王和护幕这对矛盾的统一,实在让人有点摸不到头脑——也许接近于公武合体的思想吧。

●血祭,非情的池田屋之斩!

使新撰组声名大噪的,是元治元年(1864)发生的池田屋事件。

6月5日夜,三十余名攘夷倒幕志士集合于京都一间名为池田屋的小旅馆开会,会议内容主要包括:

1.乘狂风之日在京都纵火;
2.趁乱突袭御所,斩杀佐幕的中川官亲王,京都守护职会津藩主松平容保等人;
3.劝说天皇离开幕府的控制范围;
4.奉天皇的命令发动倒幕战争;
5.袭击新撰组屯所,夺回被捕的同志古高俊太郎。

然而,会议的召开时间、地点及内容,经过严刑拷打,已经从古高俊太郎口中泄露了出去。当晚,新撰组全体集合于八坂神社,由局长近藤勇亲自带队,奇袭池田屋。开会的志士们,当场有七人被斩,剩余二十多人大部被擒。新撰组取得了辉煌的胜利。

●人殉,最终的败亡。

新撰组虽然厉害,但逐渐不少倒幕派人斩(刽子手)也出现了,而且作为幕府下属半警察性质的团体,其命运不能不随着幕府的败亡而败亡。

新撰组几乎参加了戊辰战争中的每一仗,先是伏见鸟羽会战,失败后据守大阪城;由于将军德川庆喜的阵前逃亡,大阪已不可守,于是再退至江户,与彰义队遥相呼应。

彰义队被大村一日荡平,新撰组又在甲府,下总等地数度战败,损失惨宜,逃至会津。然而,奥羽越列诸藩在新政府军的讨伐下也倾刻崩溃,土方岁山率领新撰组余部(近藤勇已失在甲州之战中被捕)北依大鸟圭介(与夏本武扬等在北海道闹独立。五凌部之战,土方被乱枪打死,新撰组遂之,真正成为了德川幕府的殉藏品。

●回想,正反两面的悲壮。

有人认为,新撰组的悲剧,产生在于混淆了德川氏与德川幕府这两个概念,八王子千人队把对德川氏的忠心推广而成为对德川幕府的忠心,于是成为新时代的反动者。

然而,在日本,对整个维新运动的看法也有截然相反的两种。曾有部电视剧中的情节,一个萨摩出身的老太太和一个会津出身的老太太,互骂对方祖先为叛贼,而称自己的祖先为官等——新撰组代表了正义吗?

新撰组人物介绍:

●近藤勇(1834~1868)——称局长或队长(为什么组的头子不叫组长?天晓得)。曾向近藤周作(一名长裕)学习天然理心流剑法,很快成为代师傅和周作的养子、继承人。

1862年前后,近藤勇前往京都,开了一家三流道场"试卫馆",专门传授用木刀练习的武州多摩乡下农民剑法"天然理心流"——当然,最终弟子也只有土方岁三、冲田总司等同乡老友。

新撰组在池田屋事件后,由于各地人斩的出现而势力反而大为衰退。戊辰战争初期,鸟羽伏见及大阪之战的失败,近藤被迫更名改姓逃到关东,以新撰组余党为主体成立了甲阳镇抚

队。

甲斐战败后，近藤又逃至下总山后自首，被捕处以极刑。

●土方岁三(1835~1869)——副长，近藤的挚友，左膀右臂，并被称为新撰组的智囊(知慧袋)。

武州多摩的百姓出身，天然理心流弟子，一直跟随在近藤身边。他治下极严，有不服从者格杀勿论，故又有"鬼副长"之称。

近藤被捕后，土方跟随大岛圭介转战关东，终于在北海道站稳了脚跟。箱馆之战，他因守五稜郭，被新政府军乱枪打死，年仅35岁。

●冲田总司(1844~1868)一番队长，出身有白河藩士和孤儿两种说法，总这年幼时即流浪至多摩，入近藤道场学习。据说十九岁时，其剑法已经大大超越代师傅近藤勇了。

然而，剑术虽高，天不假年，在任新撰组一番队长初期，即不幸染上了结核病，到了吐血的地步。(剑术奇高而不时呕血，苍折优雅的美少年，为什么和田宫坊太郎这样相象?)。伏见鸟羽战败后，他潜至千驮谷接受治疗，但未能根除病痛，终于二十五岁时即病故。

Sony 的《维新激斗篇》中，传说的隐藏角色即是冲田，据说相当难打(笔者还没发现他，呜呜)。当然，他剑道高达 100(《维新之岚》)，笔者则充其量只有 99 而已(哇呀，遭人围殴)。

●永仓新八(1840~1915)二番队长，出身松前藩。他不是近藤勇的嫡系，剑道也出自神道无念流，因此虽然甚得信任，最终还是叛离，自组"靖兵队"。

江户开城后，永仓转战关东各地与新政府军对抗，直至会津若松的失守。不知什么原因，他获得赦免，并恢复了松前藩籍——脱离新撰组而未遭到斩杀，作为原新撰组成员而活到大正年代的，大概都只有他一人(《るろうに剣心》)中的斋藤一和冲田总司，已经是半虚构的人物，不在此列)。

●斋藤———呜哇呀!《るろうに剣心》中最酷的当然是代名藤田五郎的明治政府辅助警察斋藤一(笔者就是这么认为的，有不服者尽管拔剑过来，尝尝我的"左手平刺")!但是，但是，除了他是新撰组三番队长，是近藤勇的师弟等寥寥几点外，笔者竟连他的生卒年月也没找到。耻辱吗，奇耻大辱啊!若哪位朋友有斋藤的详细资料，请告知笔者，当以武州多摩产的石田药散相赠(附言，去日本采购的差旅费你掏)。

人斩(刽子手)列传：

绯村剑心的拥护者们不要心急，新撰组其后就是人斩列传了(谁叫笔者拥护斋藤一呢)。首先介绍的，当然是绯村的原形——

●河上彦斋(1834~1871)——熊本藩士，尊王攘夷的积极鼓吹者。元治元年(1864)因为刺杀了主张公武合体和开国论的大思想家佐久间象山，而被藩主下令监禁。不久遇大赦出狱后，他又加入长州军，参加禁门之变，失败即逃归长州。参加过戊辰战争，但由于反感开国政策，发表反对新政府体制的言论，而被控告谋反，于明治四年(1871)被处以极刑，享年 38 岁。

大概是为了表示对维新后的大久保政权之不满吧，才把河上彦斋作为绯村的原形。因为据笔者看来，河上的气魄远比不上漫画中的绯村。虽然刺杀佐久间象山是件惊天动地的大事，但也仅一人而已，对比刺杀一人，河上又远不如关铁之助了。

●关铁之助(1824~1865)——也可称为铁之介，水户藩士。安政 6 年(1850)8 月，幕府大老彦根侯井伊直弼发动安政大狱，大规模搜捕尊王志士。铁之助会合萨摩藩士多人，密谋举兵倒幕失败，第二年被藩命禁命禁闭反省。他于是脱藩成为浪人，当年 3 月 3 日主持了樱田门外之变。

这场震惊全日本的事变，行动者为水户浪人和萨摩浪人共 18 名，他们冒着大雪，乘大风雪天，一举将人称"赤鬼"的井伊大老刺杀于觐见途中，樱田门外。事后，铁之助于逃亡途中被捕并被处以极刑，享年 39 岁。

虽然 18 人共同行动，但护卫森严的幕府大老远非一介松代藩士佐久间象山可比。这是幕末勤王党的第一次大规模武力反抗，关铁之助功不可没。

唯一可惜的，是斩此一"鬼"后即被捕杀，则关的事迹，又没有那须信吾精彩了。

●那须信吾(1829~1863)——土佐藩士，据说无论剑、枪，还是铁炮都运用到了出神入化的地步。因为与龙马交往而接受勤王思想，加入武市瑞山的土佐勤王党。文久 2 年(1862)4 月，参与刺杀土佐大思想家，持论较武市为保守的吉田东洋，因此被迫藏匿于京都长州，萨摩藩邸。翌年 8 月，天诛组举兵，他即加入出任军监，9 月 24 日于鹫家口战斗中，遭彦根藩士狙击，中弹战死，享年 35 岁。

从河上到那须，说是人斩，其实都不过刺杀过一人而已，而且当时代也无人斩之名。真正可称为杀敌无数刽子手的，还要乎推田中新兵一。

●田中新兵卫(?~1863)——出身于萨摩藩鹿儿岛的一个商人之家，自小喜爱武术，剑法超群(示现流)。他与诚忠组来往密切，思想非常激进。文久 2 年(1862)7 月 20 日，于京都刺杀佐幕要人岛田左近，此后又连斩数人，人称之为天斥先驱"人斩新兵卫"。

次年，因被怀疑为杀豁参政公卿姊小路公知，新兵卫于 5 月 20 日被迫切腹自尽——但他是否真凶，一直是历史上一大谜题。

怎么样，其实大家尽可选择心目中真正的人斩作为绯村的原形。当然新兵卫是最厉害的啦，剑道高达 100(《维新之岚》)!不过刽子手之王当然还是冈田以藏，虽然《维新之岚》会剑道才设了 99。另有一位剑道 97 的中村半次郎，其气魄比之田中，甚至还有过之而无不及。

●中村半次郎(1838~1877)——别名桐野利秋，出身于萨藩低级武士之家，自小习剑，流派当然为示源流。

他是西乡隆盛的好友，持剑杀人无数，亦有"人斩"之名，并且据说连新撰组也不敢招惹他。鸟羽伏见战役中，他组织冲锋队，奋战于倒幕的第一线；奥羽征讨中，又奉命接收会津藩的投降，率先进入若松城。

他的结局，是与西乡隆盛共同进退，战死于西南战争中——也一样对大久保政权怀有不满，用他做绯村的原形有何不可(虽然剑心活跃的时代西南战争已经结束了，可同样河上死得更早呢)。

哎哟，篇幅差不多了。剑道迷们，只有请大家期待下回喽；另外，下回还将全文公开龙马的《船中八策》和新撰组的《法度书》。

漫园



（KING很欣赏的八神）

真高兴现在已经有这么多的朋友来稿或来信表示对漫园的支持。这次KING要特别多谢好友雷禅先生的格斗之王'96系列四格作品，以及栏头的Q版插画作者Z.L.D君等等……也要多谢大家的捧场，谢谢！

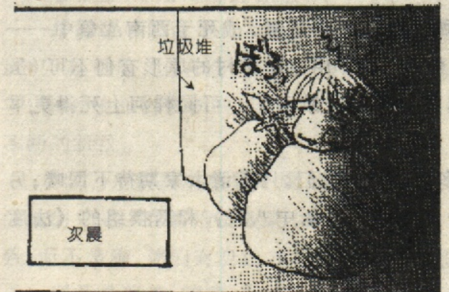
——KING

超级方块霸王Ⅱ X 实力的秘密



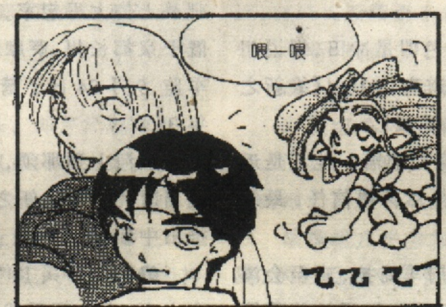


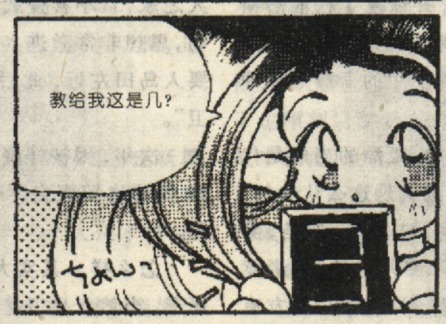


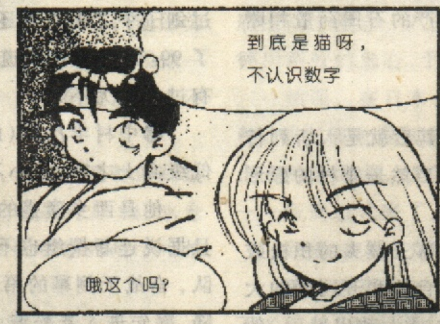


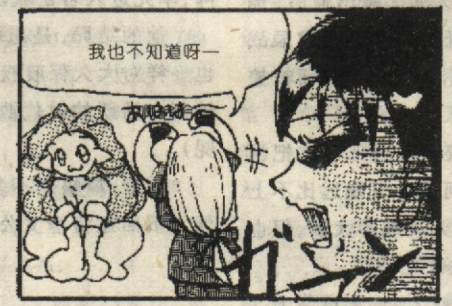
灰晨

超级方块霸王Ⅱ X 笨家伙

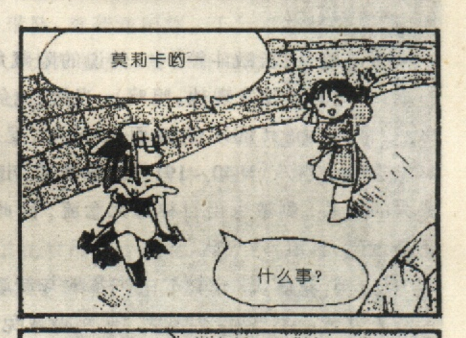






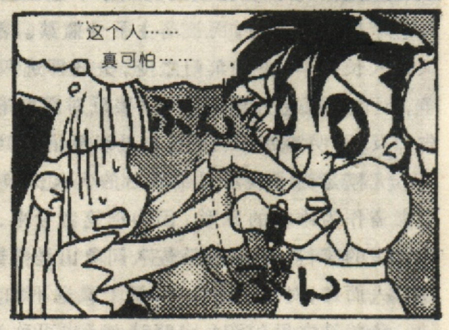


超级方块霸王Ⅱ X 年龄的困惑









マン园



“呼呼嗬嗬哈哈哈哈……！”听到这声桑吉尔夫式的豪笑，大家一定能猜到KING就要出现了。其实，KING原本是笑声是天草式的，他说那才是他应有的风格，但在周遭的评议下，最终还是放弃了妖异而转变成豪快的笑法。

——MOMO

格斗之王'96 秘书

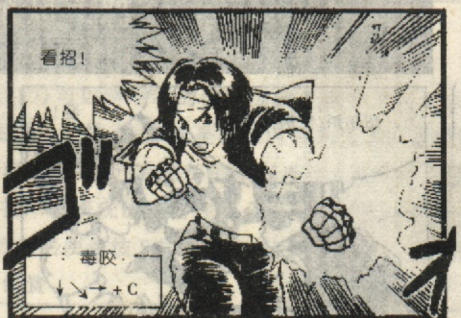








格斗之王'96 飞行道具



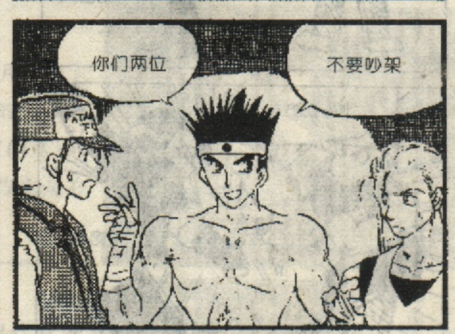


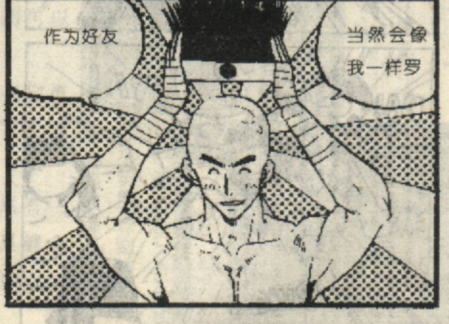




格斗之王'96 头发的烦恼

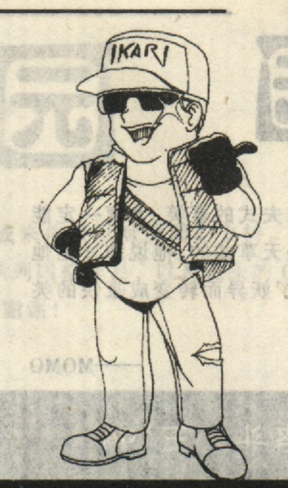


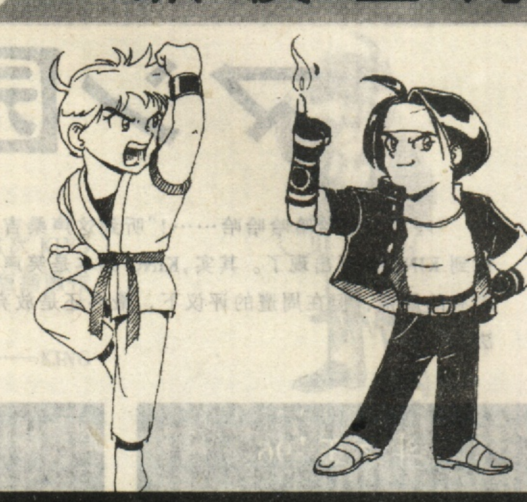






MAN园

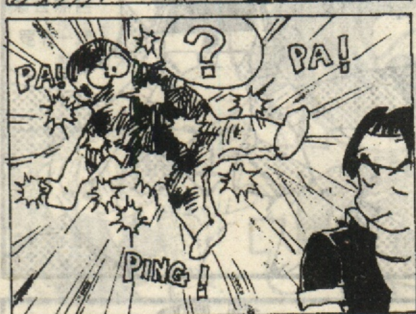


格斗之王'96 怒之队的悲剧 A







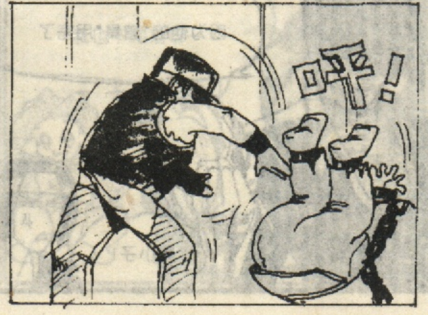



格斗之王'96 怒之队的悲剧 B



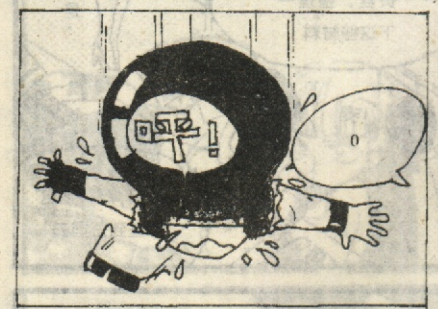


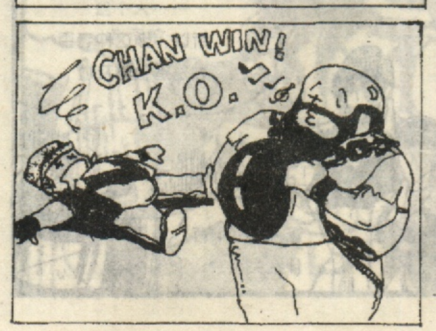










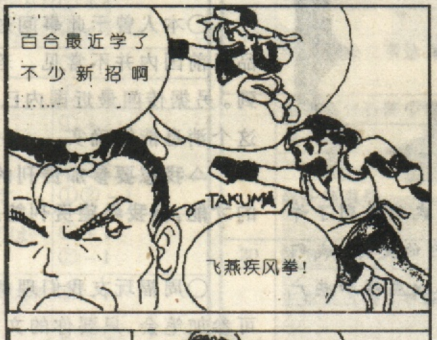


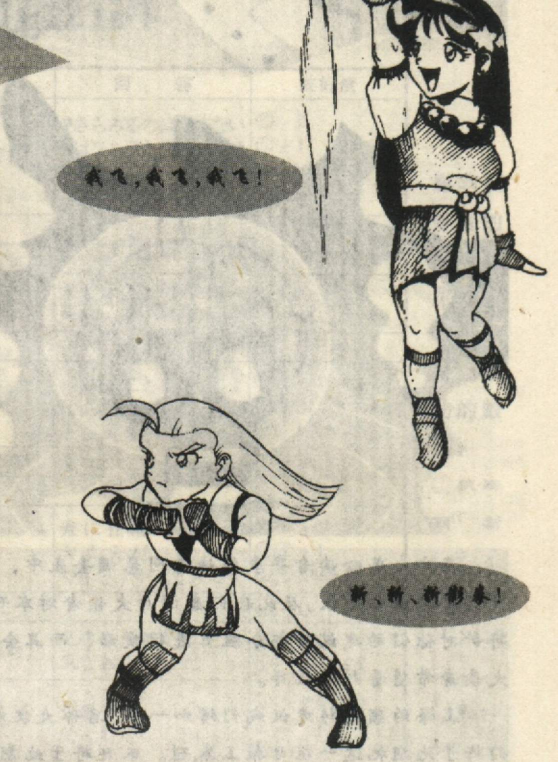
漫园

格斗之王'96
门户的问题



真空片手驹!





我飞,我飞,我飞!

新、新、新影拳!



我就是坂崎百合呀!





一不知火究极奥义!





凤凰脚!





CAN I HELP YOU?



要我做你的女秘书吗?

编读往来



责编/若雨

在广大热心读者寄来的读者问卷调查表中，我们看到了许多有建议性的建议，在此我们感谢广大读者对本刊的支持。我们将针对你们的建议将部分栏目进行改动，而且会相应增加些广大读者希望看到的栏目。

上海的颜兆祥建议我们增加一个"名作大家评"的栏目。我们将于此期把这一栏目推上本刊。本刊将于此期上推出几款游戏，请广大玩友积极来信对这几款游戏进行评论，而我们会于四月期上把广大玩家的意见刊出，并同时推出五月期上评论的游戏名称。

有许多的SS迷们与PS迷们都在问卷中建议本刊增加SS或PS的专栏。我们是这样认为的：两个机种各有优势，机种的选择是个人喜好问题，而电玩本是一个大家族，就没有必要再分成SS派与PS派了！

许多玩家于问卷之中都不约而同的希望开办游戏日文教室。其实这个栏目我们早已经准备许久，本编辑部中精通日语的小编们早已磨拳擦掌，其中要数King最为积极主动。我们将尽快开设此栏目，已解广大玩家于闯关中的燃眉之急。

关于彩页的问题在问卷中有许多都建议本刊要期期赠送大幅海报。本刊编辑部已经决定尽力在每一期杂志中都赠送大幅海报，用以酬谢广大读者对本刊的支持与帮助。

△希望以后的攻略能再新再快。

北京　杨森

○杨森玩家提到的这个问题也正是众多闯关族在来信或来电中强烈要求的。但是诸位玩家也许并不十分了解，本刊在攻略这方面的要求是：原创性。而广大玩家在杂志中看到攻略时，那最少也是一个多月前此文笔者完成的，因为任何一本杂志从成文到打字、制版、校对、印刷、装订至出版都需要一定的时间。所以当杂志到玩家手中时，其攻略确实并不是最新的，但是请大家放心我们会尽全力把攻略出得更快、更好。

△非常喜欢本刊二月期中的《最终幻想Ⅶ》的启动篇，他说这对他这个并不精通日文的人在欣赏此款大作时有极大帮助。而且他还希望本刊在一些名GAME出台前都对其故事背景和人物关系作介绍。

广州　苏朋志

○在此要首先感谢苏朋志及众多玩家对我们的这一新的形式的支持，本人代表本篇文章的负责人DRAGON和KING及本刊驻日本记者说声感谢。我们将会在以后杂志中刊出名GAME的故事背景及人物介绍，也希望广大玩家积极参与，对这一新的栏目多提宝贵意见。

△多次来信询问有关《侍魂纵横谈》中的产品何处才可购买。

上海的"侍魂"迷　王震

○本人曾于此事问过BLUE君，BLUE君说这些游戏周边产品目前国内并不常见，若要购买只可托人去日本或香港才可买到。另据传闻最近国内已有商家准备作游戏周边产品生意，希望这个消息能够确实。

△我想要参加贵刊的署期笔会，可是却缺乏编写游戏攻略的才能，但我希望贵刊能允许我到时参加，其费用全部自费。

苏州　周福

○周福玩友我们理解你的心情，其实并不一定要写攻略才可参加笔会，只要你的文章是与游戏有关就可，小说、散文、诗歌体裁不限。望你能尽快寄出你的作品，希望我们会在署期笔会中见面。

△非常喜欢贵刊漫园这个栏目，想投彩稿来，但不知能否刊出？

四川　刘征

○我们已经收到全国各地许多漫画迷们寄来的彩稿，KING、MOMO及BLUE正在积极准备在以后一期彩页中刊出优秀彩稿，望你能寄来你的作品。

△本刊刊出的《勇者斗恶龙》系列讲作刊出了各代《勇者斗恶龙》的攻略，这对他在攻略此系列游戏中帮助非常大，但不知道为什么我们只刊出了Ⅰ～Ⅳ的攻略，而没有《勇者斗恶龙Ⅴ、Ⅵ》的攻略。

黑龙江　姜志

○姜志玩友本刊在编辑《勇者斗恶龙》此系列时，考虑到《勇者斗恶龙Ⅴ、Ⅵ》的攻略已经在其它杂志上都出现过，所以我们只刊出了FC版的《勇者斗恶龙》系列的全部攻略。

△我有一台索尼5500型主机，自从购买至今已经出现了几次毛病，近日听闻索尼公司因其主机5500型质量有问题而被日本有关单位控告，不知是否属实？

上海　王欣

○有关于索尼5500型的机能问题，本人最近也曾听说过诸如此类的传闻，但是就目前本人了解的资料来看，日本游戏界并没有公开指责索尼5500型的机能问题。

△希望你们能把今年年初推出的几个精典游戏的完全攻略会合在一起，出版一期精典大作完全攻略单行本，并且希望在攻略中要附带有这个游戏的背景及人物介绍。

湖北　王春

○感谢王春刚玩友给我们提出的宝贵建议，推出精典游戏的完全攻略单行本这个打算我们也有，但是目前来看困难重重，要达到这一步却实比较难，但是请你放心我们一定会努力争取。

四通国际贸易公司访谈录(之三)

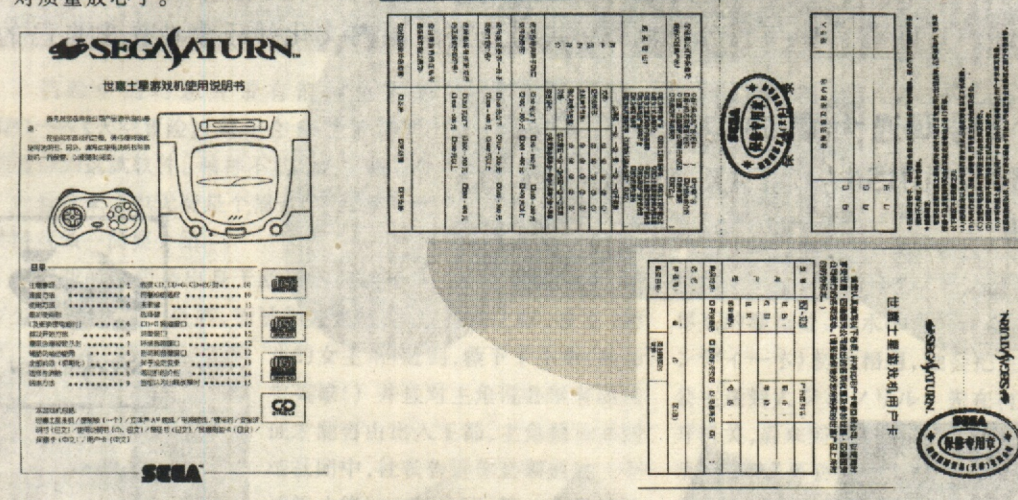
在获悉四通国际贸易公司已经在京津地区展开世嘉土星机的销售后，本刊记者又一次对四通国际贸易公司进行了采访。这次接待我们的还是电子娱乐部的左源先生和王梓伟先生。

本刊记者："听闻贵公司已经在京津市场开始销售，不知道情况如何？"

左："现在市场反映比我们预期的要好的多，大家已经逐渐认识到销售和购买原装主机及正版软件的好处。过去我们以为可能会受到多方面的阻力，然而事实上四通国际贸易公司的敬告基本上发挥了作用，虽然阻力不是没有，但整个销售计划却在稳步的向前发展。"

本刊记者："关于原装主机和盗版主机的区别，可以请两位先生详细的谈一谈吗？"

王："在我们的原装主机中附有中文说明书、用户卡和保修卡。利用说明书可以使用户更好的了解 SATURN 的正确使用方法，避免了过去面对外文说明不知所云的弊端从而也使一些由于使用不当而造成主机故障的情况尽可能少的发生。而用户卡和保修卡更是我公司为广大玩家着想，对售后有所保证的一种手段。凡是购买由我公司授权销售的原装主机的用户，都可以对质量放心了。"



本刊记者："在售后服务方面可以谈得再具体一些吗？"

左："除了上面所提到的内容外，建立玩者俱乐部等计划也已列入日程。我公司对支持并购买原装世嘉产品的销费者以后会有多种优惠措施，当然这也还需要进一步的研究。总之我们会把最优秀，最完备的售后服务提供给广大玩家。"

本刊记者："上次我们曾经谈到盗版软件的危害，最近又听到不少玩家反映玩盗版后毁坏了主机，所以这次想请二位先生再具体的谈一下。"

王："我公司也收到了不少玩家的来信，他们在信中也提到因长期使用盗版软件致使 SATURN 主机光头损坏而无法再读取游戏的情况。正如上次所谈到的，盗版盘制作工艺低劣，在读取数据时光头需要作更多的移动，长此以往故障发生率极高，据我公司调查以达 60～70%。所以奉劝广大 SATURN 用户，如果爱惜自己的主机就不要再使用盗版软件。再者说，盗版软件在进行游戏的过程中也时常会有死机或花版现象，这不仅影响了玩者的兴趣而且还要浪费时间，实在是得不尝失。"

本刊记者："上回提到降低原版盘价格的问题，这次想请两位再谈谈。"

左："原版盘必然存在着比盗版盘相对较高的价位，但也应该看到原版盘比盗版盘存在着更多的优点，物有所值嘛！从目前国内的情况看，价格确实是影响购买力的重要因素。我公司在这方面会进行不懈的努力，逐渐降低价格，适应市场现状，让广大玩家都能够接受。"

本刊记者："四通国际贸易公司的代理销售 SATURN 计划，确实起到了带头人的作用，为国内游戏市场走上正轨发挥了不容忽视的作用。"

王："我们会更加努力，也希望贵刊加大宣传力度，大家一起扶持正版，让更多的人认识正版、接受正版，相信一个有秩序的游戏市场将很快便会形成。"

本刊记者/白松涛



TOP 100!

'96 年度日本游戏软件销量前 100 名大公布!

1996 年间,游戏业界,经历风云变幻,原本预想中的 PS、SS、之战爆发;任 64 步伐缓慢。但 SFC、GB 却作为老机种意外地展示顽强的生命力……

各个机种或成或败,基本上都是因为其游戏软件的数量及质量决定的。而在'96 年一年间,GAME 界群雄更是全告了各自的力作使自己立于不败之地,并掀起一次又一次热潮。

这一年中,所有家用主体上推出的软件合计共 1220 款。SS493 款、PS453 款、SFC141 款、GB41 款、NGO25 款(含 CD 版)、PC-FX24 款、3DO15 款、任 6410 款、PC-E7 款。下面要刊出的,便是这 1220 款作品中,销量最高的前 100 名。不过,因为这些作品有的是年末时才上市的,所以统计时只是一两个月的总销量,大家可以根据下表中的发售时间进行参考。



第一名:铁拳 2

第二名:口袋妖怪

第三名:超级马里奥 RPG

第四名:生化危机

第五名:达比赛马 96

请看谁才是 96 年最后的胜利者——

名次	标题	机种	类型	厂商	发售日	总销量
1	铁拳 2	PS	ACT	NAMCO	3.29	107 万 9585
2	口袋妖怪	GB	RPG	任天堂	2.27	104 万 8239
3	超级马里奥 RPG	SFC	RPG	任天堂	2.9	95 万 6348
4	生化危机	PS	AVG	CAPCOM	3.22	94 万 2987
5	达比赛马 96	SFC	SLG	ASCII	3.15	90 万 3200
6	勇者斗恶龙Ⅲ	SFC	RPG	ENIX	12.6	71 万 9886
7	超级马里奥 64	N64	ACT	任天堂	6.23	68 万 5447
8	妖精战士Ⅱ	PS	RPG	SCE	11.1	67 万 2420
9	行星格斗 No.1	PS	ACT	SQUARE	8.2	65 万 7816
10	勇者斗恶龙Ⅵ	SFC	RPG	ENIX	('95)12.9	59 万 9335
11	迷你四驱 Let's Go!	SFC	SLG	ASCII	12.20	57 万 6803
12	电光赛车	PS	RAC	NAMCO	12.3	57 万 1107
13	星之卡比	SFC	ACT	任天堂	3.21	56 万 3806
14	街头霸王 ZERO2	PS	ACT	CAPCOM	8.9	53 万 8582
15	圣龙传说	SFC	SLG	SQUARE	2.8	47 万 4680
16	超级大金刚 2	SFC	ACT	任天堂	('95)12.21	47 万 2608
17	马里奥赛车 64	N64	RAC	任天堂	12.14	46 万 504
18	超级大金刚 3	SFC	ACT	任天堂	11.23	44 万 7125
19	火炎之纹章·系谱	SFC	SLG	任天堂	5.14	42 万 9763
20	波罗克罗斯物语	PS	RPG	SCE	7.12	40 万 6454

名次	标题	机种	类型	厂商	发售日	总销量
21.	梦精灵 NIGHTS	SS	ACT	SEGA	7.5	39万2383
22.	女神异闻录	PS	RPG	ATLUS	9.20	39万1556
23.	世界职棒 EX	PS	SPG	NAMCO	7.26	38万8152
24.	超级明星棒球5	SFC	SPG	NAMCO	2.29	38万2731
25.	心跳纪念品	SS	SLG	KONAMI	7.14	37万4936
26.	VR 战士2	SS	ACT	SEGA	('95)12.1	37万3926
27.	格斗之蛇	SS	ACT	SEGA	8.30	36万4869
28.	樱花大战	SS	SLG	SEGA	9.27	35万9485
29.	超级炸弹人4	SFC	ACT	HUDSON	4.26	35万6919
30.	战士大集合	SS	ACT	SEGA	12.20	35万3535
31.	妖精战士	PS	RPG	SCE	7.12	35万3260
32.	实况职棒3	SFC	SPG	KONAMI	2.29	34万9877
33.	第4次机器人大战S	PS	SLG	BANPRESTO	1.26	34万7865
34.	世嘉拉力冠军赛	SS	RAC	SEGA	('95)12.29	34万7402
35.	恶魔猎人	SS	ACT	CAPCOM	2.23	34万105
36.	机动战士高达2.0	PS	STG	BANDAI	3.29	33万6275
37.	野野村病院	SS	AVG	ELF	4.26	32万7310
38.	电脑战机	SS	ACT	SEGA	11.29	32万3756
39.	亚特兰大奥运	PS	SPG	KONAMI	6.28	32万452
40.	街头霸王 ZERO 2	SS	ACT	CAPCOM	9.14	30万9593
41.	街头霸王 ZERO	SS	ACT	CAPCOM	1.26	29万1362
42.	翼龙战士	SS	STG	SEGA	3.22	28万9420
43.	运动之路	SS	SPG	SEGA	7.12	27万4201
44.	E·O	SS	AVG	WARP	12.13	27万2746
45.	龙之力量	SS	SLG	SEGA	3.29	27万2166
46.	V足球'96	SS	SPG	SEGA	3.29	26万5617
47.	格斗之王'95	SS	ACT	SNK	3.28	25万7294
48.	机动战士高达外传I	SS	STG	BANDAI	9.20	23万9788
49.	新超级机器人大战	SS	SLG	BANPRESTO	12.27	23万9245
50.	RPG 工具2	PS	ETC	ASCII	1.31	23万4923
51.	VR 特警2	SS	STG	SEGA	11.22	23万1994
52.	魂之刃	PS	ACT	NAMCO	12.20	23万1100
53.	J联盟足球	SS	SLG	SEGA	2.23	22万8304
54.	方程赛车 F1	PS	RAC	SCEI	12.23	22万5821
55.	同级生 if	SS	AVG	NEC	8.9	22万2614
56.	守护英雄	SS	ACT	SEGA	1.26	21万6059
57.	VR 小子	SS	ACT	SEGA	7.26	21万824
58.	综合大赛'96	SS	SPG	SEGA	7.19	20万2374
59.	NAMCO 名作集2	PS	ETC	NAMCO	2.9	20万2237
60.	闪光球	PS	SPG	NAMCO	9.6	20万47

TOP 100 总结

综合上表，我们可以看到，进入 TOP 100 的作品，有 PS39 款、SS34 款、SFC22 款、任 644 款、GB1 款。以销量计算，PS 的 39 款卖了 1147 万 7976 份；SS 的 34 款卖了 882 万 3115 份；SFC 的 22 款卖了 874 万 4507 份；任 64 的 4 款卖了 143 万 7619 份；GB 的 1 款卖出了 104 万 8239 份(!)。PS 稳居销售量之首，从软件在当年的上市种类和数量来看，任 64 能有 4 款进入前 100 名、BG 一款"口袋妖怪"卖了 104 万都是很不错的成绩。

从制作厂商的角度来看一下吧：在销量前 100 名的软件中，出自 SEGA 的占 17 款、由任天堂推出的有 10 款；NAMCO9 款；KONAMI7 款；以下，CAPCOM、SONY(SCE)、BANDAI 均有 6 款；SQUARE4 款；最后 ASCII、ENIX、HUDSON 各有 3 款。

软件总销量的前 10 名都是谁呢！第 1 位当然是老霸主任天堂(572 万)，第 2 位是 SEGA(534 万)，第 3 位 NAMCO(342 万)，第 4 位(CAPCOM(280 万)，第 5 位 KONAMI(236 万)，第 6 位 SONY(214 万)，第 7 位 ASCII(207 万)，第 8 位 ENIX(160 万)，第 9 位 SQUARE(157 万)，第 10 位 BANDAI(141 万)。

从类型上看呢？在前 100 名中，动作类 29 款、角色类 12 款、体育类 10 款、冒险类 9 款、战略类 9 款、战略模拟 RPG7 款、射南昌类

名次	标题	机种	类型	厂商	发售日	总销量
61.	露娜～银河之星	SS	RPG	角川书店	10.25	20万35
62.	荒野之枪	PS	RPG	SCE	12.20	19万5940
63.	新世纪机神战记	SS	AVG	SEGA	3.1	19万1555
64.	首都高速赛车	PS	RAC	元气	5.3	19万828
65.	Over Blood	PS	AVG	River Hill	8.2	19万706
66.	泡泡方块决定版	PS	PUZ	CONPAIL	11.15	19万119
67.	冰雪之路	PS	SPG	W・SYSTEM	8.30	18万9719
68.	枪之危机	SFC	A・RPG	SQUARE	2.23	18万4044
69.	赛车Q	PS	RAC	TAKARA	3.22	18万3818
70.	梦幻模拟战Ⅲ	SS	SLG	MYSAYA	10.18	17万9719
71.	NOEL	PS	AVG	PIONEER	7.26	17万8708
72.	星之海	SFC	RPG	ENIX	7.19	17万5861
73.	铁甲鹰狮	SS	STG	GAME ARTS	3.15	17万3665
74.	宇宙骑警	PS	AVG	KONAMI	1.19	16万7269
75.	心跳纪念品特集	PS	ETC	KONAMI	4.26	16万7155
76.	钟楼2	PS	AVG	HUMAN	12.13	16万5761
77.	龙珠Z伟大传说	PS	ACT	BANDAI	5.31	16万4494
78.	桃太郎电铁HAPPY	SFC	TAB	HUDSON	12.6	16万3903
79.	龙珠Z终极战斗	SFC	ACT	BANDAI	3.29	16万2729
80.	福神冒险	SS	AVG	KID	4.5	15万9502
81.	爆烈战士	PS	ACT	SCE	12.6	15万6143
82.	万达尔之心	PS	SLG	KONAMI	10.25	15万5525
83.	滑行赛车64	N64	SPG	任天堂	9.27	15万4682
84.	宝物猎人G	SFC	RPG	SQUARE	5.24	15万3199
85.	ESPN街头游戏	PS	RAC	SCEI	5.24	15万695
86.	NAMCO名作集3	PS	ETC	NAMCO	6.21	14万8758
87.	J联盟足球'96	SFC	SPG	EPOCH	4.26	14万8744
88.	实况职棒'96开幕版	SFC	SPG	KONAMI	7.19	14万7620
89.	机动战士高达外传Ⅱ	SS	STG	BANDAI	12.6	14万6772
90.	格斗之王'95	PS	ACT	SNK	6.28	14万5389
91.	信长之野望・天翔记	SFC	SLG	光荣	1.26	14万403
92.	K1格斗技	PS	ACT	E・I	8.9	13万8518
93.	机师之翼64	N64	SPG	任天堂	6.23	13万6986
94.	跳跃闪光2	PS	ACT	SCE	4.26	13万5850
95.	刻命馆	PS	SLG	TECMO	7.26	13万5595
96.	龙珠Z伟大传说	SS	ACT	BANDAI	5.31	13万3033
97.	疾驱大赛	PS	RAC	TECMO	9.27	13万1184
98.	星际悍将	PS	ACT	CAPCOM	10.25	12万9752
99.	SS炸弹人	SS	ACT	HUDSON	7.19	12万9616
100.	NAMCO名作集4	PS	ETC	NAMCO	11.8	12万8182

6款、动作RPG、桌上、智力、游戏制作各1款、其余4款。

仔细看看各机种的热销作品，我们可以发现，随厂商的业务范围、经营策略等方面的差异，其软件的开发方向也是各不相同的。下面，让我们来看一看各机种销量最高的软件中，原创、移植游戏所占据的比例。

SFC的热门软件中，移植作仅"勇者斗恶龙Ⅲ"来自FC版同名作品，其余90%以上均为原创作。

SS热销作品中，有极少数移植自个人电脑与PS，其余的如"VR战士2""街霸ZERO2"等街机移植作与"NIGHTS"和"樱花大战"等原创作品平分秋色，各占43.6%。

PS热销作品中，"生化危机"、"妖精战士"等原创作占69.2%，铁拳2"、"魂之刃"等街机作占23.1%，其余仅"第4次机器人大战S"等极少数作品由SFC版移植。

由此可见，POS基本遵循任天堂FC、SFC的路子，以发展适合家用的原创作品为主，而SS因世嘉在街机市场的成绩，有较多移植作品，各大厂商的战略思想一目了然。

附表 1.'96 年 1～12 月市场销量前 10 名

1

排名	机种	游戏	销量
1	SF	勇者斗恶龙Ⅵ	32 万
2	SS	世嘉拉力冠军赛	29 万
3	SF	超级大金刚 2	23 万
4	SS	街头霸王 ZERO	16 万
5	PS	斗神传 2	16 万
6	SS	VR 战士 2	16 万
7	PS	第四次超级机器人大战 S	14 万
8	SF	超级桃太郎电铁 DX	13 万
9	PS	山脊赛车	10 万
10	SF	天外魔境 ZERO	10 万

2

排名	机种	游戏	销量
1	SF	圣龙传说	33 万
2	SS	恶魔猎人	20 万
3	SF	RPG 工具 2	16 万
4	PS	NAMCO 名作剧场 2	14 万
5	PS	第四次超级机器人大战 S	12 万
6	SF	勇者斗恶龙Ⅵ	10 万
7	SS	街头霸王 ZERO	10 万
8	SS	J 联盟足球	10 万
9	SF	超级大金刚 2	9 万
10	SS	守护英雄	8 万

3

排名	机种	游戏	销量
1	SF	超级马里奥 RPG	63 万
2	SF	达比赛马 96	45 万
3	PS	铁拳 2	36 万
4	SF	超级明星棒球 5	27 万
5	SF	实况职业棒球 3	26 万
6	PS	生化危机	21 万
7	SF	星之卡比	21 万
8	GB	口袋妖怪	18 万
9	SS	翼龙	17 万
10	PS	机动战士高达 2.0	16 万

4

排名	机种	游戏	销量
1	PS	铁拳 2	32 万
2	PS	生化危机	15 万
3	SF	星之卡比	10 万
4	SF	超级马里奥 RPG	9 万
5	SS	V 足球 96	9 万
6	SF	达比赛马 96	8 万
7	SF	超级炸弹人 4	8 万
8	SS	龙之力量	8 万
9	SS	野野村病院	8 万
10	SF	鲁多拉秘宝	8 万

5

排名	机种	游戏	销量
1	SF	火炎之纹章・系谱	28 万
2	SF	超级炸弹人 4	12 万
3	PS	铁拳 2	11 万
4	PS	生化危机	11 万
5	PS	首都高速赛车	10 万
6	SS	野野村病院	9 万
7	SF	宝物猎人 J	7 万
8	SF	超级马里奥 RPG	7 万
9	SF	星之卡比	6 万
10	GB	口袋妖怪	6 万

6

排名	机种	游戏	销量
1	N64	超级马里奥 64	28 万
2	PS	龙珠 Z 伟大传说	13 万
3	SS	龙珠 Z 伟大传说	11 万
4	PS	生化危机	11 万
5	PS	亚特兰大奥运会	10 万
6	SF	火炎之纹章・系谱	8 万
7	PS	铁拳 2	8 万
8	PS	NAMCO 名作剧场 3	7 万
9	GB	口袋妖怪	7 万
10	PS	格斗之王 95	6 万

7

排名	机种	游戏	销量
1	SS	梦精灵 NIGHTS	32 万
2	SS	心跳纪念品	25 万
3	PS	波罗克罗斯物语	20 万
4	SS	水面时速	18 万
5	N64	超级马里奥 64	17 万
6	PS	亚特兰大奥运会	15 万
7	SS	VR 小子	11 万
8	SF	星之海洋	11 万
9	SS	大运动会 96	11 万
10	PS	世界职棒 EX	10 万

8

排名	机种	游戏	销量
1	PS	行星格斗 NO.1	58 万
2	PS	街头霸王 ZERO2	38 万
3	PS	波罗克罗斯物语	30 万
4	SS	VR 小子	19 万
5	SS	同级生 If	16 万
6	PS	OVER BLOOD	14 万
7	PS	世界职棒 EX	13 万
8	GB	口袋妖怪	9 万
9	PS	K1 格斗技	9 万
10	N64	超级马里奥 1	8 万

9

排名	机种	游戏	销量
1	SS	格斗之蛇	32 万
2	PS	女神异闻录	26 万
3	SS	街头霸王 ZERO2	24 万
4	SS	樱花大战	20 万
5	SS	机动战士高达外传Ⅰ	16 万
6	PS	闪光斗球	13 万
7	GB	口袋妖怪	10 万
8	PS	冰雪之路	9 万
9	PS	世界职棒 EX	8 万
10	N64	滑行竞速 64	7 万

10

排名	机种	游戏	销量
1	SS	梦幻摸拟战Ⅲ	14 万
2	SS	露娜银河之星	11 万
3	SS	樱花大战	9 万
4	PS	超能力大战	8 万
5	PS	女神异闻录	8 万
6	BG	口袋妖怪	7 万
7	PS	万达尔之心	7 万
8	NG	格斗之王 96	7 万
9	PS	星际悍将	6 万
10	PS	王鸟星战	5 万

11

排名	机种	游戏	销量
1	PS	妖精战士Ⅱ	54 万
2	SF	超级大金刚 3	13 万
3	SS	VR 特警 2	12 万
4	PS	NAMCO 名作剧场 4	10 万
5	GB	口袋妖怪	10 万
6	PS	泡泡方块通	8 万
7	SS	露娜银河之星	6 万
8	PS	万达尔之心	5 万
9	GB	风来的西林	5 万
10	SS	皇家骑士团	4 万

12

排名	机种	游戏	销量
1	SF	勇者斗恶龙Ⅲ	71 万
2	SF	迷你四驱 LET'S GO	57 万
3	PS	电光赛车	57 万
4	N64	马里奥赛车 64	46 万
5	SS	战士大集合	35 万
6	SF	超级大金刚 3	31 万
7	SS	电脑战机	30 万
8	SS	EO	27 万
9	PS	新超级机器人大战	23 万
10	PS	魂之刃	23 万

附表 2.'96 年街机 GAME 收益前 10 名

一.VR 战士 2.1(SEGA)
二.VR 战士 3(SEGA)
三.电脑战机 VIRTUL ON (SEGA)
四.LAST BRONX 东京番外地(SEGA)
五.铁拳 2(NAMCO)
六.格斗之蛇(SEGA)
七.VR 战士 2(SEGA)
八.街头霸王 ZERO 2(CAPCOM)
九.水面时速(SEGA)
十.REAL BOUT 饿狼传说(SNK)

编译:KING



秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/CZY



SFC 勇者斗恶龙Ⅲ 秘

北京　刘江山

培养强力角色的方法

本节目中可装备的道具里是有书本类的东西，角色装备后其个性可能会随着书本而改变。而角色性格是会影响到升级时基本能力成长方向的。这样便可以借助于装备可改变性格的道具来改变角色的成长方向。比如说，腕力(ちから)弱的角色，可以给他装备ちからのゆびわ，这样在等级提升时腕力这一数值会比原本提升的幅度要高的多。

能够改变姓名的场所会发生……

在游戏中的某处，与一位奇怪的老奶奶交谈，她会说出“我是侍奉命名神的人”，这时便可在她那里为角色重新命名。但是，如果输入アアアア或イイイイ之类没有意义的名称时，她会十分愤怒，如果一定要改名便会向你索取大量金钱。

解除咒语后仍然可保留道具

有很多强力的防具或武器是可以装备，但会伴随着对角色有害的咒语一起对人物产生影响，这时如果去教会解除咒语，宝物也会随之消失。不过如果让角色转职，便会发现咒语作用已消失，而宝物仍装备在身上。

使ルカナン无效的方法

当碰到敌人时若对方使用ルカナン会使我方角色防御力降低而遭受重创，但是当被咒语击中时，选择“装备”(そうび)这一项之后，将光标停在该角色所装备的防具上，按一次A键，便可使被降低的防御力复原。

大量获得すごろくけん

在金字塔内会出现持有すごろくけん的敌人，这时若带着有偷盗能力的盗贼在队伍中，战斗胜利后道具栏中便会自动增加すごろくげん。反复在金字塔中作战便可大量获得。

使游玩者(あそびにん)成为厉害的角色

在游戏中，游玩者是即不会服从命令也不懂使用魔法的职业，但是当其等级升到20时若去ダーマ神殿让他转职为贤者(けんじゃ)，他便可拥有很强的能力。

昼夜的快速交替

在夜间是怪兽频繁出现的时段，这时若让学会了ルーラ魔法的勇者或魔法师使用这一魔法，在飞回要去的村庄同时会看到已经变成白天。

独自作战不怕混乱状态

在战斗中若被敌方的某些特殊攻击击中，会陷入危险的“混乱”状态，不过如果在队伍中只有一名角色，便可以在这种状态中反而处于有利的位置。

PS 刀魂 秘

云南昆明　徐畅

使用隐藏人物

SOUL EDGE：将全部角色不论以任何难度爆机，这样就可以使用游戏中的最终BOSS——SOUL EDGE。

斯非格·弗雷德：将EDGE MASTER MODE中全部角色的武器都取到，这之后就能使用魔化的斯非格·弗雷德(SIEGFRIED)。

天界的索非迪娅·亚历山大：在EDGE MASTER MODE中将全部角色的武器都取到，就可以使用她了。

女神索非迪娅·亚历山大：在EDGE MASTER MODE中取得所有角色的武器就可使用。

成汉明：在EDGE MASTER MODE中把全部角色的武器取到，在使用成美娜ARCADE MODE中爆机一次，并且还要在使用其他任何一位人物爆机时取得尽量高的得分，这样便能使用隐藏的角色——成美娜的父亲成汉明了。

每位角色的另一种爆机

首先是要进入一般的爆机画面，只要在特定的时间按特定的键便可以看到另一种爆机，下面就是详细的介绍：

御剑平四郎：在他最后与那位神秘人物对战的时候，只要在其射出子弹的瞬间将其击倒便可。

成美娜：在其走到父亲旁边时不停地按↑↓。

多纪：当SOUL EDGE飞向她之前不停地按防御键。

李龙：当跪在地上的时候不停地按B键。

沃尔度(VOLDO)：进入大门不停按B键。

索非迪娅：进入森林时不停地按←→。

斯非格·弗雷德：望向SOUL EDGE时不停按B键。

洛克(ROCK)：举起SOUL EDGE时不停按B键。

黄星京：拿起SOUL EDGE时不停按B键。

赛万提斯(CERVANTES)：爆机画面一开始时不停按B键。

PS 镭射风暴(RAYSTORM) 秘



上海　FFF

选关秘技

首先选择ARCADE MODE或EXTRA MODE任意一种开始游戏，并完成全部8关，看完片尾后再度开始游戏，在OPTION菜单的CONFIGURATION设定画面便会增加STAGE SELECT的选择，如设定为WITH便可进行选关了，这时进行游戏便会出现选关画面。

PS 山脊赛车3
四川重庆 刘凤

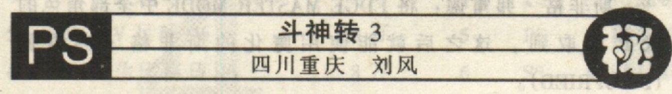
反转模式

方法是在选择"RACE START"时立刻紧按L1+R1+SELECT+START一直到比赛开始，这样便会进入一个如同在镜子中映出的反转的模式。

PS COBRA
四川重庆 刘凤

选关秘技

首先在游戏中选择NEW GAME,然后在NOW LOADING的字样出现前紧按↑+L1+R1+×，这样便会出现START和STAGE SELECT的画面，玩者可在STAGE SELECT中选择自己所喜欢的关数，然后就在START处按下，于是即可进入该关之中进行游戏。



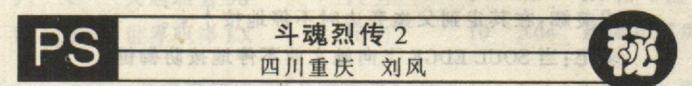
PS 斗神转3
四川重庆 刘凤

该系列通用的3个秘技

在标题画面的英文字移动时用1P手柄快速输入R1、L1、L1、L1、L1、R1的指令，成功后光标会由黄色变为蓝色，这时在画面英文移动时再用2P手柄快速输入L1、R1、R1、R1、R1、L1的指令，若成功光标会变成红色，这时当英文再度开始移动，输入1P手柄的R2、L2、L2、L2、L2、R2的指令，等光标变为绿色，便成功了。这时，角色可以简单使用隐藏必杀技并且在键位设定中可以将隐藏必杀技设定为L1+L2或R1+R2。

随机使用角色进行游戏

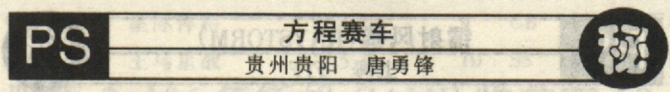
在角色选择画面中，同时按住L1+L2+R1+R2四个键，这时光标会随机高速移动，再按键决定下来，究竟会停在谁的身上玩者也不知道，使用这种方法与朋友进行对战会增加许多乐趣。



PS 斗魂烈传2
四川重庆 刘凤

使用隐藏摔角手

这是一个简单的秘技，在标题画面中按住△、○、×、□、L1、L2、R1、R2八个键之一，再按SELECT键，成功的话标题的PUSH START BUTTON字样会闪烁，这样进入游戏时就可使用刚才所按住按键所对应的角色。△=安东尼猪木、○=兽神雷电狮虎、×=坂口征二、□=虎假面、L1=天马基德、L2=田中秀和、R1=驰浩、R2=裁判服部。



PS 方程赛车
贵州贵阳 唐勇锋

改变赛车及赛道

在比赛开始前的RACE QUALIFY画面按住SELECT键输入以下三套指令，便可达到三种不同的效果。

输入→、↑、△、←、↑、□、△可使赛车变成大轮车。

输入↓、↑、○、△、→、↑、□、△可使赛车变成摩托。

输入□、○、↑、→、→、□、×可使赛道变成灼弱的熔岩赛道。

PS 暗黑破坏神
湖南常德 小山

在战斗中简单获胜

进入战斗时同时按R1与○键，便可立即以获胜状态结束战斗，获得经验值与金钱。

PS 太空战斗机外传
湖南常德 小山

三大秘技公开

自动连发：在菜单画面按住L1与L2键，按照△、○、×、□、△、○、×、□、△的顺序输入，便可在游戏中将机炮变成自动连射。

超难等级：在菜单画面按住R1与R2键，按照↑、→、↓、←、↑、→、↓、←、↑的顺序输入，这时在OPTION中便会多出ABNORMAL的超难度选项，想要一展身手的朋友不妨尝试一下。

接关8次：在菜单画面按住L1与R1或L2与R2键，按照△、□、×、○、△、↑、←、↓、→、↑的顺序输入，便可使接续次数为8。

PS 天堂之门
北京 黄磊

使用隐藏人物花小路

在ARCADE MODE中的选人画面，顺序输入↑、↓、↓、L1+L2、START后，如果看到画面闪了一下，就可将游标移到NANASE处，按两下START，这样便可以选择花小路了。

使用另一位隐藏人物

在VERSUS MODE中的选人画面，顺序输入←、→、↑、↓、R1+R2、START，看到画面闪了一下后，便能选择第二位隐藏人物KYOHYA了。

第三位隐藏人物

在ARCADE MODE或TOUGH GUY MODE中，在与人物SASA战斗时取得PERFECT的成绩，就会有一个叫DYBYD的对手乱人，当战胜他之后便能使用这个人物了。

VR战士对格斗之蛇(SS)

隐藏角色的防御不能技

在战士大集合(VR战士对格斗之蛇)中，有两位隐藏角色是拥有防御不能的必杀技巧。其中手持大刀的阿拉伯人SIBA，若输入↑G↓P+K→→P←→P←P或←→→P可以使出令对手无法防御并有可能击破甲胄的技巧；而来自VR特警的女警JENNT若输入←→P+K(可连续输入3次)便会看到她用手枪射击对手。

SS VR特警2
天津 方海

游戏结束后出现的新选项

首先将本游戏的初级、普通、专家、最终BOSS四项全部完成，看完结局后再度开始游戏，在标题画面选择OPTION这一项就会发现增加了新的设定选项，包括可将画面上下颠倒的镜子模式以及无限接续的设定等。



实况极上Q版蛇
贵州遵义　赵辉



三种方便的秘技

接关成为9次：在游戏中暂停，输入↓、↓、↓、B、C、B、C、Y、A、Y、A、↑、↑、↑、←、→、←、→、←、→即可。

战机成为9架：在游戏中暂停，输入↑、↓、←、→、A、A、C、B、C、←、→、A、C、↑、↓即可。

无敌：在游戏中暂停，输入C、A、C、A、C、Z、X、Z、X、Z、Y、B、Y、B、Y、C、A、C、A、C、Z、X、Z、X、Z、Y、B、Y、B、Y即可。

天空冒险
湖北武汉　付江锋



让柯琳参加战斗

在本游戏中若进入战斗，使用2P手柄便可操纵使用魔法及特殊攻击的柯琳公主。

龙之力量
湖北武汉　付江锋



简单指令

在场地画面按住B键，便可使游标的移动速度增加；在场地画面按住Y键再按十字键便可移动整个画面；在内政画面的武将一览表中，按START键便可将武将的名字按照你所需要的顺序进行排列。

艾鲁明特城的隐藏事件

不管用哪位君主来进行游戏，首先将变成废墟的艾鲁明特城（エルメント城）重建，在城池建成之日起便可提升等级，而当城池的等级到达指定数目时便会有隐藏的事件发生。不过，要发生等级30以上的事件是君主必须留守在城池内的。详细情况请见下表：

城池等级	发生事件
10以上	听到女性的哭声
20以上	城中有武将追打其他同伴
30以上	得知城内有鬼作祟，并可取得怨灵徽章



恶魔猎人2
湖北武汉　付江锋



附录模式

在OPTION画面里，先把游标移至"CONFIGURATION"一栏上，然后输入中脚、轻拳、↓、轻脚、中拳，那么便会在画面的下方出现"APPENDIX"一项，只要选择这栏就可进入附录选项模式；下表是各选项所代表的意思。

TURBO：设定能否选择以快速模式进行游戏（ON、OFF、FREESELECT）

AUTO：设定能否选择使用自动防守（FREE SELECT、OFF）

MAX ROUND：设定对战时的最大局数（1、3、5）

BGM：设定游戏进行时所播放的BGM（HUNTER、CLASSIC、RANDOM）

SCENERY：设定背景的颜色（HUNTER、CLASSIC、RANDOM）

BGM TEST：选听游戏中的BGM

CPU COLOR：设定在ARCADE模式中电脑角色的颜色（HUNTER、CLASSIC、RANDOM）

ANIMATOIN：设定OP画面的版本（CUT、FULL）

速度选择

在OPTION画面里，先把游标移至"TURBO SPEED"一栏上，然后输入轻拳、轻拳、→、轻脚、重拳，那么平时只有4段的速度选择就会变成8段。

隐藏EX必杀技

先选用AULBATH来玩，如果是按重脚或START来决定角色的颜色（即是街机版《恶魔猎人》可选用的两种颜色），那么便可使用DIRECT SCISSORS这一招隐藏EX必杀技，出招方法是↓、↓+拳。

使用隐藏颜色

在选择角色画面中，当决定是否使用自动防守时，如果同时按住轻拳和中脚大约一秒，变会出现该角色的隐藏颜色。

隐藏胜利姿势

使用MORRIGAN时，只要在摆出胜利姿势前按住3个拳键或3个脚键，便会出现和平时不同的隐藏胜利姿势；另外SASQUATCH在摆出胜利姿势前如果按住↑及3个脚键，亦会出现隐藏胜利姿势。

皇妃与侍从出现

首先以ARCADE模式进行游戏，然后选用ANAKARIS打到最后一关，如果能够以EX必杀技打败最后头目PYRON，那么在ANAKARIS的周围便会出现皇妃与侍从。

隐藏DASH

当使用MORRIGAN时，如果按住任何一个脚键来DASH，她便会作垂直移动，再继续按十字键的话，就可令她飞出画面外。

街霸方块
河南郑州　豪鬼

使用隐藏人物LIN－LIN

在选人画面中，将游标移到MORRIGAN处（2P则要移到FELICIA处），按住START键，然后再接游标移到LEI－LEI处，再按任何一个键选人，这样选出的便是隐藏人物LIN－LIN了。

主题公园
河南郑州　豪鬼

买入谜之土地

当游戏进行到每个月一次的收支结算时，先把手上的公园卖掉，然后在土地购入画面连按C键，那么便能以不花一分一毫的情况下买入名为"没有"的土地，在这里除了通货膨胀率及利息为0外，所有到来的客人都是非常富有的。

经营示范画面的公园

在选择游戏模式时，只要把游标移到"开始新游戏"一栏上，并且同时按A、X、Y，便可以示范画面的公园来进行游戏。

生化悍将
河南郑州　豪鬼



由最后一关开始玩

假如在IDENTIFICATLON画面输入777，再在游戏的选项画面选择LOAD，就可由最后一关开始玩。

责编/尹龙

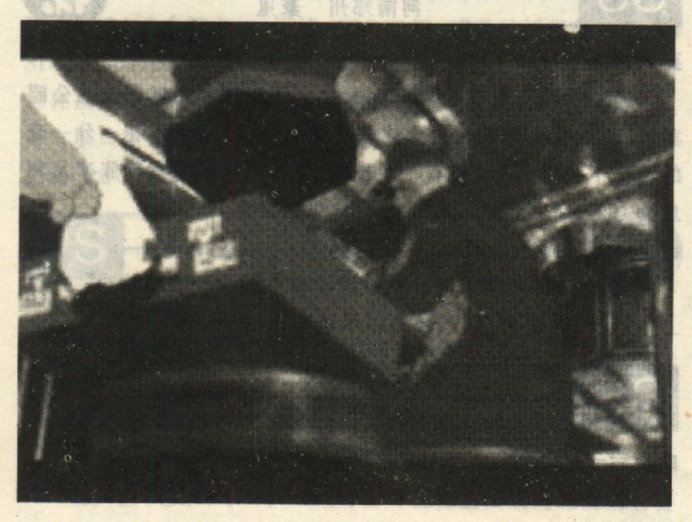


斷劍
Broken Sword

《断剑》(Broken Sword),这是一款新出的冒险游戏,刚拿到这个游戏时,还以为这是一套「亚瑟王」传奇系列的故事,因为不论从游戏名称或是说明书的封面,都洋溢着一股欧洲中世纪的风味,不过当载入游戏之後,才知道它实际上是发生在现代,但整个故事的关键都与「圣堂骑士」(Templar)的传说有关。玩者扮演的就是一位到法国旅游的美国年轻人。片头一开始,我们这位名叫 George Stobbart 的主角正和笔者所向往的一样,悠闲地在巴黎街头喝着下午咖啡,法国暖暖的天气,中年绅士和侍女暖暖的笑容,一切都是那麽地美好,由远而近传来手风琴的乐曲声,几颗气球出现在你的面前,随手拿起牙签一刺,後头冒出一位小丑伴着手风琴啪达啪达地跳进咖啡店,当你正狐疑着小丑的笑容有点诡异时,突然碰地一声,整个咖啡店由里到外炸了出来,在你恢复了意识,从遮阳伞布下爬了出来之後,现场已是一片狼籍……。

片头这一段动画很流畅地点出了游戏的开场,其电影般运镜的手法手绘的写实卡通风格,让笔者留下了很深的印象。现在大手笔的冒险游戏纷纷采用影片拍摄,都让笔者看得有些麻木了,《断剑》的手绘的风格确实是蛮难得的,不论光影变化远景近景画得一点都不马虎,尤其随着剧情的发展,玩者将游历欧洲许多的国家,那些优美的风景真的不输风景照片,坦白说,笔者感觉《断剑》甚至像一部高品质的卡通电影。

而和这样美轮美奂的画面相辉映的,是《断剑》精采的剧情。一开始的这段片头动画已经足够吸引玩者跟着主角探索下去,到底这位乔装小丑是谁?那位中年绅士与他无冤无仇,为何遭到谋杀?其实这样的剧情在冒险游戏老手的眼中大概不算惊世稀奇的了,不过是追查凶手罢了!



游戏中的谜题都不算太刁难,全程的语音对话也提供了字幕显示,笔者一开始也是认为应该没什麽精采吧!不过当笔者玩到了第二片 CD,逐渐发掘到西元十一世纪十字军东征的时期,着名的圣堂武士的秘密时,才发现剧情是愈来愈精采,(不过要求玩家最少要对历史有初步的了解,否则就只能算对牛弹琴了。)吸引着笔者一探究竟的欲望。对於冒险游戏的灵魂来说,《断剑》在剧情的安排上相当不错。

《断剑》的音乐音效在营造气氛上也是一大功臣。VIRGIN 发行的游戏,其音乐上的功力自然不用多说,《断剑》的背景音乐不仅仅当背景而已,甚至还有提示剧情的效果,主题音乐随着故事的发展自然地流露出悬疑、兴奋、愉悦的心情,音乐音效与故事的搭配,让笔者几乎想用「天衣无缝」这四个字来形容了。

不过相对於前述的一堆赞美,《断剑》的界面可能就不那麽令人印象深刻了。很传统地用滑鼠点选的方式,你还是必须用游标在画面上仔细的搜寻,碰到可以捡的东西就出现一只手;碰到



可以操作的地方就出现一个齿轮;碰到可以对话的人,当然就是一张嘴了。解决谜题的方式,大部分还是到某某地方拿某某东西,用在某某地方或某某人身上的这样一个模式。而且咱们主角仍然维持着大部分冒险游戏的优良传统－－－一个永远装不满的魔术口袋。对话出现的选项是以一个个的图像显示,在你选择之前,实在无法清楚了解要说的是什麽话。这样一个固定模式的界面,对於想追求新感受的玩者来说,可能没什麽吸引力。

其实,如果《断剑》能在两年前推出,那绝对是一款接近满分的游戏,但是现在它跟市面上其他许多追求创新的游戏来比,是真的「传统」了一点。但是个人口味不同,可能有许多人会开始喜欢像《失落的伊甸园》这样子充满炫丽声光效果的冒险游戏,但是如果您还锺情於复古文化风味,又或者您想进阶到比较有深度的冒险游戏的话(噢!要提醒读者一点,游戏中的英文可都不简单),《断剑》就值得您来玩玩看喔!

◀罪恶的博士正在策划着不为人知的阴谋,当然只有游戏的主角才能揭穿这个阴谋。



责编/尹龙

BLIZZARD 公司为了 DIABLO 的全力推出，在 INTERNET 上专门开设了 BETTLE.NET 网络接点，目的是方便拥有 DIABLO 的玩家在 INTERNET 上可以免费共同游戏。这是第一个为本公司游戏而在 INTERNET 上开辟免费接点的公司，为此，笔者做了一次亲身体验。拿到 DIABLO 后，我先闭门练习了两天，认为对于操作已经基本熟练后，我联上了网络。初进 BETTLE.NET，我选了魔法师。自己练到 L2 就迫不及待的上去，先是遇到了两个战士与一位射手组成的 TEAM，我与那位十几级的射手一组，他总是百般的照顾与协助，练到後来觉得自己实在太弱，会牵连他们，便百般感动的与他们 say goodby ...



◀威力强大的雷系魔法是在游戏中盘获得的重要魔法。

後来我又加入了一个叫 beginner 的 game，那是一位十级的魔法师叫 KATANA。我们清理了第二层的所有怪物後他知道还打不过关在血屋中的老怪，於是我们便跳过，直接到城堡的第三层。战了一会儿，我不支倒地，他原本要救我，结果他也被一群小鬼追得快挂了，便叫我快去外面找人帮忙。我离开游戏後回到 BETTLE.NET 的聊天室上呼救，不久後有一个人便说他会下去帮忙．我下去後，果然 KATANA 已经被小鬼们砍了，而那个叫 CYMORIL（二十几级的射手）的家伙便三两下把小鬼们解决，并把 KATANA 救活。我们万般感谢後，我正在想：小说中的侠义精神居然能在 BATTLE.NET 上得到彰显。此时 CYMORIL 便叫我快去山洞中一起冒险，原本已失去装备的我也就欣然允诺。谁知道我一下去後，CYMORIL 就开始对我们展开屠杀，更可恶的是他一次一次的把我们救活，又一次一次把我们杀死，又一边嘲弄我们，而且，还割掉了 KATANA 的耳朵。

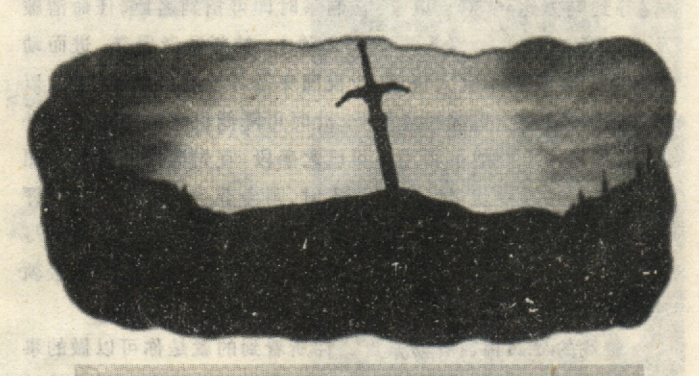
▶敌人是威力强大的龙族，不知弓箭手是否对他的伤害力非常大？

後来我就选择了 restart in town。赶快把 KATANA 丢在镇上的装备收起来，而 CYMORIL 也追了上来，并且把耳朵丢在地上又捡起来，又说若是收集了同一个人的十个耳朵，那人便会永远消失，又一边在我们身边打转，一边嘲弄。後来又进来了一个人，CYMORIL 马上就说我们攻击他未遂，他属于正当防卫。结果幸好那个人是 KATANA 找进来的，站在我们这一边，三个人便在那儿指责叫嚣，KATANA 说 CYMORIL 不应该杀我们这些低等级的等等 ... 我跟着嚷嚷了几句后，还了 KATANA 装备後便离开了……加入到另一个游戏气氛却相当热络，原来大家都聚集在小镇的喷泉边，其中有一个人在发装备……他说他哥哥会作弊，能够自己制造装备，所以给大家发一发装备（都是顶级的），後四个人便快快乐乐的下城堡去玩了。後来因为我网络速度太慢便被电脑 drop 出来了，後来我又加入了一些其他的游戏，这身装备也因为不小心死掉，被队友偷走几样 ....



▲巨大的火墙是阻止敌人群体攻击的法宝。

不知不觉，在 BETTLE.NET 中呆了一个下午，快吃晚饭了，我只好离开了那个世界。想不到再这麼一个虚拟的世界中，也有如此多样的人心百态，赤裸而直接的表达。科技的力量看似拉进了人的距离，不过也剥去了人性中的某些屏障……我想这也是为什麽会有人必要的时候真的会按下那个按钮，去杀死千万里外的百万条人命……当人的生命只是一些数据资料後，人性也似乎就消失了……呵，讲得太严重了，其实我也没有什麽严重的负面的感受，只是觉得有了这种的观察顶好玩的……我会再上去逛逛瞧瞧，经历经历，希望能够碰到你。最后说一句，上 BETTLE.NET 要小心你的耳朵。



▲这就是我第一次奋战了一下午以后的结果，太糟糕了。

责编/尹龙

皇帝



怎麽样才能完整而巧妙地形容《皇帝》这套游戏呢？我觉得这是一件不太容易做到的事。首先，我们可以先来确立一下这套游戏的类型。

如同游戏光碟片上所印制的，这是一套「策略类」游戏。从游戏的进行方式以及它所想要表达的意念看来，作为一套「策略类」游戏，它已经算是成功了。不过除了策略游戏的特色以外，我们仍还可以在这套游戏中看到不少「养成类」游戏的特点，这倒是为《皇帝》这套游戏添增了不少趣味性。

《皇帝》的游戏主要目的就是治理一个国家，感觉起来很像早期的《三国志》一样，你必须兼顾内政、外交、战争、民生、建设等项目，大臣的许多属性(例如忠诚度、智慧、武力等)也都跟《三国志》很像，忠诚度不够的会背叛你；智慧高的可以派他去管文政；武力强的可以派他去打仗等。游戏进行到一半也会突然传来哪一个地方发生了什麽叛变啦，或是天灾人祸之类的消息，大的方向其实跟《三国志》系列游戏很像，只有小细节以及表现的方式、界面不大相同而已，我想这样的说明应该可以帮你多认识一下这套游戏。

现在让我们进入游戏当中，一开始必须回答二十道性向测验，它将影响皇帝「您」的基本属性设定，亦将影响您统一大业的时间，务必谨慎回答。游戏采一月三旬制，每旬又分早午晚三个时辰，以皇帝体力作为下指令之基础，只要体力耗尽，则须进入金龙殿或後宫以恢复体力，时间则转至下一旬。早上首先进入宣政殿，在这里您可以下指令给各部大臣，每下一些指令大都须耗掉一些体力，故须谨慎为之。下午则可至各宫殿去走走，但记住留下40点以上之体力去培养属性，若不足40点而去培养属性，则您的皇帝将会晕倒而休养好一阵子。晚上则是您休息的时候，可至金龙殿去恢复体力。

游戏中必须不断培养最大体力(狩猎)、智慧(御书园)、武术(武道场)、魅力(棋琴阁)、才艺(百剧院)等属性，去做更多的事情。等到魅力达到80点以上，在制举时即可招到名臣，任命清廉及忠诚高者为官，以免辛苦建设之领土，被叛乱者侵夺，进而动摇国本。建设则不宜太快速，应视国库及各地经济状况为之，以免搞得民不聊生，造成民忠下降，此时可降低税率或给予中央补助，以提高民忠。战争则为不得已之手段，宜先运用外交使其屈服，若不从再起兵伐之。游戏终了时，则会有一段历史回顾与评价，皇帝虽是至高无上的，但是如果不注重百姓的生活，虽享尽人生一切欢乐，终将获得後世负面的评价及万世的臭名，孰轻孰重，仍待玩家自己去体认。

游戏的界面相当容易亲近，你所看到的就是你可以做的事情，包括皇宫大院中的每一个宫廷以及进入宣政殿之後排排站的满朝文武大臣等，每一位大臣职司其专属业务，一丝不苟的，身为皇帝的你会感到相当具有尊严及成就感。在皇城中的每一个宫廷各有其作用，每个地方都对皇帝各种属性的增长有所影响，而皇帝各项属性的高低则会直接影响他所下令的相关政务完成的效率如何。但是就像我们印象最深刻的养成型游戏《美少女梦工厂》一样，当你进入某个场所要培养某一种属性值的时候，并不是每次都会有不错的收获，例如当皇帝体力不足时会出现下棋弹琴意兴阑珊的情形，这时候属性的成长就会有限。

战争在这套游戏中所扮演的角色并不是非常的吃重，并不是说可以不用去管打仗的问题，而是战争的部份设计的实在有点简陋。当你与敌人发生战争时，我的感觉是你好像是在跟敌人比人多，而不是在比战略。只要某一方派出的人多，你不用太在意战场上的布阵，也不用注意打仗时的战术运用，反正就是一直往前冲就对了。另外，战争画面中的地图只有23格，双方主帅各占一格，因此你只有21格可以用来打仗，双方人马摆一摆也就差不多满了，那还打什麽打，一阵烂仗就解决了嘛！还有一点，当己方某一队士兵要攻击敌方时，我只能下攻击命令而不能指定要攻击敌方的哪一队士兵，这是哪门子打仗呀？所以，我觉得此份乾脆像《文明》一样，直接显示打完的结果就好了嘛！

在皇帝生活的模拟上有不错的地方，也有夸张之处。例如炼丹是古代帝王追求长生不老的共同偏方，然而却有很多皇帝因为崇信仙丹妙药吃了太多怪怪的东西而一命呜呼的。这在《皇帝》中也是如此，你如果把各种珍贵的中药材混在一起炼丹的话，炼出来之後最好找个小太监来帮你试吃一下。另外像皇城中的治安问题你也必须不时地提醒你的中央将军要加强戒备或是增加士兵的训练量，否则第一次有刺客来你可能受了伤必须休养几天，第二次来你就难逃劫运了。



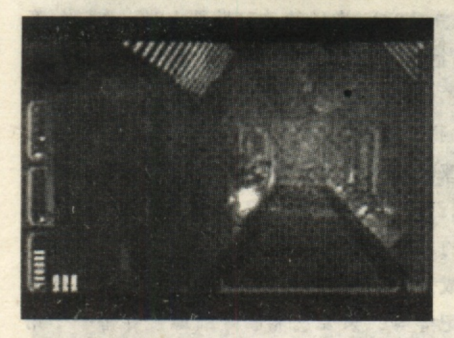
《皇帝》这套游戏在数据及资料的设计上则相当详细，各项数据与其它数据都有相关联之处，例如壮丁与士兵的比例不得超过某个限制，壮丁与民夫的比例值也有所限制，这会让你不能一味地朝战争或建设的方向去发展，进而获得游戏整体性的平衡。户部的各项统计图表都制作得相当仔细，工部的建设体系也很完整。最後值得一提的则是「盖印」时的快感，那一声盖印声真的让你觉得自己像个皇帝，如果你买了这套游戏，你就能体会这套游戏的「权力」魅力在哪儿了。

本游戏采CD音轨录制，共有14首CD音乐，音乐方面表现还不错，但音效方面则仍待加强，画面表现还算差强人意；但总的来说，这算是一款可以拿的出手的作品。



现今的很多游戏都拥有相当棒与超水准的过场动画，这点《星海游龙》当然也不例外，光是故事的片头动画部分就得花上好几分钟的时间才能够看完，甚至连游戏都是在不知不觉的情况当中开始的。如果只是片头动画很精彩的话，那还没有什麽。游戏每关之间的过场动画通常也都长达一两分钟以上，再加上有时候每大关之间也会出现较短的串场动画，实在是让笔者看得相当过瘾。就因为《星海游龙》的游戏动画部分是如此地庞大，也难怪这些资料的容量得要四片光碟片才能够完全装下了。

其实《星海游龙》有机会成为一套很杰出的射击游戏，这一点要先从其游戏方式谈起。在此游戏里，玩者所扮演的是一位Hydropilot(水行员)，为了某种原因，玩者必需要独自去面对潜藏在海中的种种杀机，在一个广阔的交战区域中，玩者在定点与定点之间穿梭来回，在移动的过程里，玩者拥有固定的视野，攻击的模式也比较单纯－－瞄准对手、扣下扳机。您如果习惯像《惊异大奇航》或是《绝地大反攻》一类的游戏，应该不难体会这种感觉。



但是在游戏里，玩者并不是一直在移动的，为了任务的需求，玩者会在一些定点停留，此时玩者所面对的不再只是单一方向的敌人，而是全方位三百六十度的「旋转视野」，类似《天旋地转》里关掉座机引擎的感觉，不过您所扮演的毕竟是「人」而不是「战斗机」，您是不能翻个滚、转个圈後再瞄准趁机在背後偷袭您的敌人的。

《星海游龙》的交战频率非常高，高到有点让人吃不消，敌机的数目跟垃圾场的蚊蝇没什麽两样，而且攻击的角度来自四面八方，如果没有开启游戏中的「瞬间转动」选项，进行起来会是一件苦差事。要命的是，游戏中并没有很好的敌机定位系统，换句话说，如果您习惯以雷达预测敌人的动向来决定攻击方式，那麽《星海游龙》肯定让您大叹三声。别以为萤幕左上角那玩意儿是雷达，它除了告诉您现在的接战情形外，就没任何用处了。

笔者有点被玩的感觉，或许是笔者技术不佳的关系，也可能是笔者使用滑鼠进行游戏的关系，滑鼠灵敏度过高不容易瞄准，灵敏度过低则在全方位交战模式里来不及转动枪口。然而说穿了，问题还是出在此游戏对敌机动向的资讯供应不足，在无法预测敌人会从何而来的情形下，整个游戏像极了一场烂仗，玩者陷在数量惊人的敌机群当中，想要脱身，却受困於游戏已经预先设定好您的行进路线（其实在某些分支点是可以自己选择前进的路线，但是这并没有帮助），「砧板上待宰的肉」是唯一可以形容这种情形的形容词。

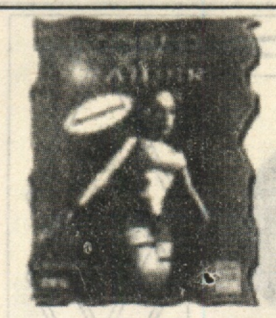
其实《星海游龙》不应该是这样的，整体说来，此游戏有着很不错的外观、极富动感的射击视野和崭新的游戏方式。每经过一个阶段便自动存档、死後自动由最近的记录点取回进度等这些设计，都让游戏进行起来蛮愉快的，正如同微软其他种类的软体所表现的一样，「简明、好操作、介面亲切」几乎是微软的代名词，从这一点来看，《星海游龙》从安装到游戏开始都非常地顺畅(有趣的是控制选单和游戏画面分别开两个窗子，可以随时的暂停，但游戏过程本身几乎完全不中断)。笔者承认在开火时很有快感，但是这种快感很快地便会被「偷袭」所产生的愤怒所取代，这不是难度的问题，游戏本身难易度可以调整，死後也会立刻由最近的纪录开始，节奏乾净俐落，非常痛快。但是笔者不喜欢明知遭受攻击，却得像个傻瓜似地四处绕一圈後才能找到敌人位置的感觉，也不喜欢无法将对方彻底歼灭的感觉。後者是笔者自己的坏习惯，但前者，却让人感觉很难好得起来。



游戏的画面很阴暗，很符合深海的气氛，但是也苦了笔者的双眼，敌机的保护色在某些地点里实在太过於完美，到最後，笔者居然全靠敌机所射出的激光轨迹去反追踪可能的开火位置，这样的「射击」其实是很盲目的，不是吗？

不过如果您并不在意这些，那麽《星海游龙》对您而言会是套很棒的游戏，只是从评论的观点来看，笔者总得先叹息几声，然後红着眼继续玩下去，听来很矛盾，但《星海游龙》留给笔者的正是这种感觉，爱上它的优点，但却对它的粗心大意感到无奈和惋惜。

责编/尹龙



责编/尹龙

古墓奇兵

Tomb Raider

最近 VIRGIN 推出了一连串的精彩游戏令人目不暇给。这大概也是受到了圣诞节的气氛所影响，所以几乎所有热门的游戏都将其发售日期延後至十二月中到十二月底。笔者在此奉劝大家不妨趁此时多买些游戏回家囤积，过一阵子後，恐怕又要进入游戏的淡季了，但有了这些游戏，就可以让你好一阵子不用担心没游戏可玩了。

好了，言归正传，今天要介绍的这款《古墓奇兵》(TombRaider)是由 CORE 这家公司所设计推出的超级 3D 冒险游戏钜作。不过严格来说，如果将这个游戏定位为冒险游戏又似乎有些不妥，因为其中包含了许多的动作成分，有如《波斯王子》一般，因此笔者就称之为「3D 动作冒险游戏」好了。

喜欢冒险游戏的玩家对于印第安那．琼斯博士总不会陌生吧！琼斯博士的出生入死足以满足萤幕下您我探索神秘的欲望。无疑，这是一种值回票价的效果，现在，一位女子扮演起这种伟大的角色。

《古墓奇兵》的游戏主角是位火辣辣的女性考古学家，可以称为女印第安那．琼斯。她的真名是萝拉．寇芙特(Lara Croft)。笔者也很惊讶，游戏设计小组竟然会让这麼一位女性担任游戏的主角，突破了传统游戏中以男性为主的窠臼。嗯！光是这一点就值得替这个游戏多加几分。首先，让笔者介绍一下女主角的来历吧！在她 21 岁完成学业的那一年，她搭乘飞机返家，却在飞行途中遇上了空难，并成为该场意外事故里的唯一生还者。在陌生的环境中，萝拉学会了如何在野外独自求生，并且抵抗一切的危险。两个星期後，她抵达了一个村落，不过先前的野外求生的经验对她的一生起了很大的变化。她变得喜欢独自行动，并且喜爱冒险。她花了八年的时间，到全球各地探访古迹，学习人文与历史。返家之後，根据旅游与探险期间的所闻撰写了许多的书籍，这其中也包含了这个游戏所呈现的四大古迹的探索过程。玩者将随着萝拉一起通过四大关卡的挑战，其最终的目的乃是追寻亚特兰提斯大陆的下落。萝拉真能如愿解开亚特兰提斯之谜吗？这全得靠玩者巧妙的智慧与操控能力了。

在画面部份，《古墓奇兵》简直是酷得没话说，其图形界面如同《雷神之槌》一般，是以多边型绘制的 3D 立体图素呈现，无论是高耸的岩石、雕像，亦或是我们「婀娜多姿」的女主角，藉由此种技术都可以栩栩如生地呈现在您的面前。啊！还有，笔者突然想到，前日在萤幕上见到的巨大暴龙（真的非常巨大，可怜的萝拉竟然被一口咬死了！），当时笔者所受到的震撼可以用「目瞪口呆」四个字来形容。总而言之，无论是冰冷的石窟洞穴、神秘的玛雅文化建筑、亦或是一望无际的热带丛林，《古墓奇兵》都将带领您进入一个全新的视觉领域。

由於游戏中一样充满了各式各样的猛兽，如蝙蝠、狼、恐龙、熊、以及与女主角争夺古物的人类，所以射击占了很重的成分。不过，由於游戏采用了第三人称的视野进行，在武器的瞄准上，玩者只要导引萝拉面对怪物，按下发射键，萝拉就会自动地瞄准敌人射击。武器的种类包括了乌兹冲锋枪、散弹枪、来福枪等等。此外，如果您以前玩过《波斯王子》的话，您会发现《古墓奇兵》也可说是此类游戏的 3D 版本。萝拉在游戏中，不但要跑、要跳，还要攀岩走壁，亦或是以助跑的方式跳跃，接着再悬挂在悬崖边缘攀爬上去。天啊！这真的是一个女孩子吗？而且竟然是一个看起来如此弱不经风的女子。除了在陆地上跑、跳、蹦之外，玩者也必须到水底世界一游，因此游泳也成了萝拉的必备技能之一，她极为标准的蛙式可能会让许多不会游泳的玩者汗颜。如果是在一些比较危险的地带，例如悬崖边，用走的一定比用跑的来得安全；另外，笔者猜想萝拉一定是出身名门闺秀，因为其走路的姿态就有如在时装表演中的模特一般。

除了上述的标准「动作」外，在某些特殊的地方利用 Ctrl 键以及方向键还可以做出一些特别的动作，例如攀爬，推动石块等。此外，快打游戏中的翻滚动作，萝拉也会上一两招，而且绝对标准，笔者认为，如果没有七号火箭的话，萝拉到《Quake》的世界里绝对还是能杀遍四方无敌手……

游戏中也提供了观察视野的功能。玩者只要按着数字键盘的「Ins」键不放，再配合方向键便可以顺着萝拉的视野方向作上下左右的观察。这个功能在游戏中十分的有用，例如当您站在悬崖边缘时，便可以向下俯视看看底下到底有些什麼东西。至於细节部份，当镜头拉近萝拉的身旁时，您可以看见萝拉的胸部随着呼吸而有韵律的起伏，另外狼也会以绕圈子的方式攻击萝拉，其他的就请玩者自行发觉了。

片头的动画颇具可看性，而在数个关卡之间也以许多的动画进行衔接，让整个游戏的过程绝无冷场。再配合上高水准的录音效果（游戏的主题曲十分动听），诡异的神秘世界中衬以海暗的音乐以及逼真的音效（包括了水流声、瀑布声等等），在视觉以及音乐效果上笔者愿意给它一个最佳技术奖（如果有这个奖的话）。

对了！为了让初入游戏的玩者能够很快地学会操作的方式，游戏还特别建造了一栋萝拉的房子，房子内部的陈设简直可以说是一个技能训练室，透过游戏的指引，您可以在很短的时间内学会游戏中所有必要的动作技能。

本游戏中解谜的成分并不是很重，最多也只有一些拉杆机关、钥匙或是符石标记等等，只要您能够仔细地搜寻每一个角落，几乎所有的问题都可以迎刃而解。除此之外，您也必须要有极佳的反应力，因为您不时会踩到一些松动的石板，或是遇到突如其来的袭击。

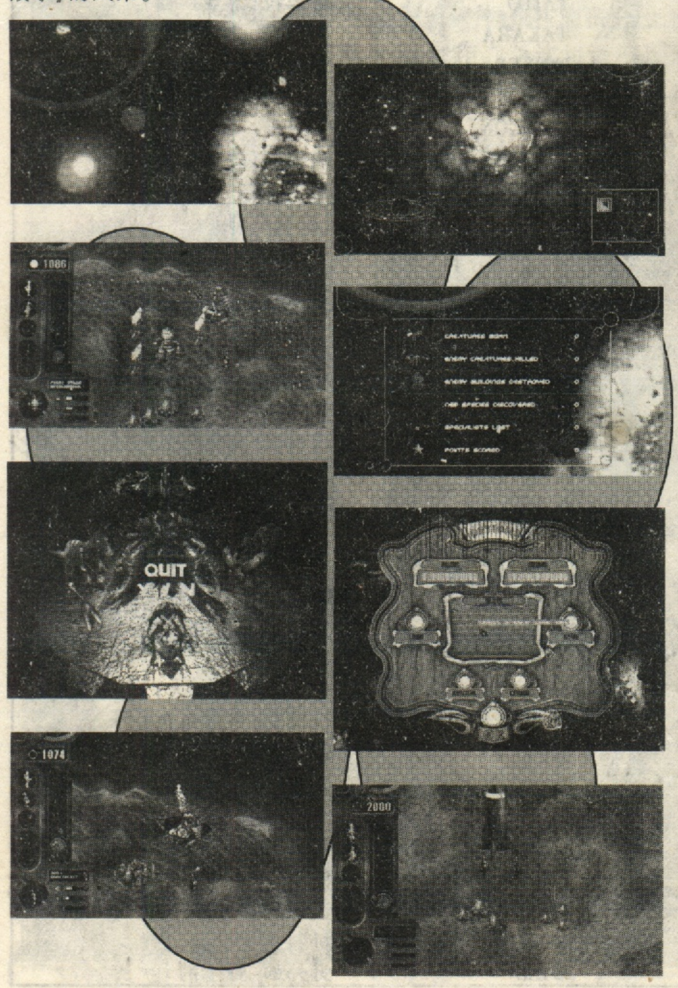
写了那麽多的优点，这个游戏难道毫无缺点吗？当然不是。新开发的 3D 引擎效果非常好，不过本来追尾视角就有它先天上的缺陷－－经常会陷入墙壁中。该程式设计师为弥补这个缺点，将视角摄影机调成会自动闪躲墙壁，可是变成在机关跳跃、封闭空间时很不容易抓到应该有的重点，按下「Ins」键到萝拉正後方观点的话可以改善一点点，但封闭空间还是一样并没有多大帮助。所以，某些地方如果找不到关键，请把萝拉转一圈四处看看吧！

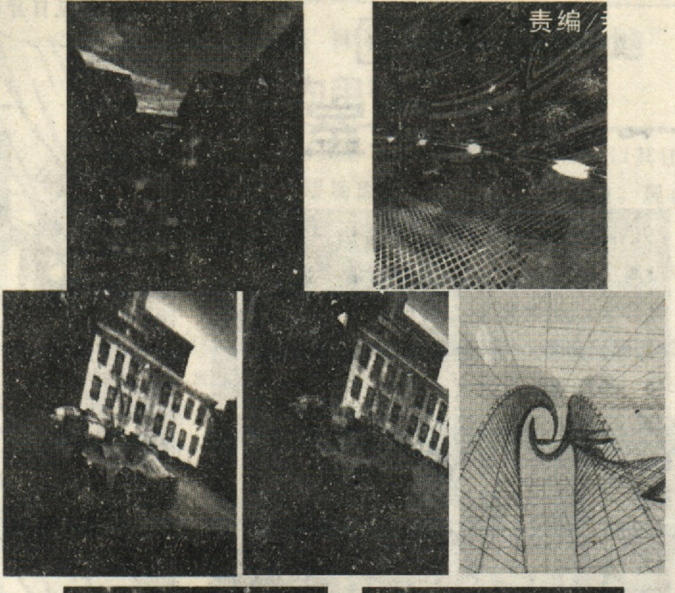
虽然有上面的缺点，笔者还是认为这个游戏是近期来做得最成功的动作冒险游戏，它巧妙地融合了 Quake－like 的 3D 引擎、深广的谜题、繁复多变的场景、灵活易上手的操控，并同时发行跨平台 PS、SS 的版本，无疑的是读者们的新年最佳采购选择。



基因战争——GENEWARS

牛蛙公司的想法总是独特的。从《主题公园》到《极道枭雄》，每一个游戏都是与众不同，这款《基因战争》又是一款拥有奇特构思的游戏。这款游戏属于即时战斗游戏，它支持8人同时参与。游戏主要背景是，你带领着一个小分队进入了一个未知的陌生的星球，分队的成员可以是战士、医生、工程师或农民。不同于其他的即时战斗游戏的是，普通即时游戏是以战争为主，生产、建造只是为了战争而服务，而《基因战争》则以生存为基础，所有的活动大都为了如何能够更好的活下去。另一个特点是，游戏中你可以通过分析未知生物的基因而合成出新的生物，不同的生物都会有自己的特长与弱点，这种增加战斗单位种类的方法是前所未闻的。另外，《基因战争》的图象是采用640×480分辨率的画面的华丽程度甚至要超过《魔兽争霸 II》(WARCRAFT II)。但唯一有些不近人意的是，游戏中缺乏象炮塔那样的固定基地防御建筑，这样使的进攻要远远比防守占便宜。但瑕不掩玉，如果您对即时战斗游戏情有独钟的话，请赶紧想办法领略一下《基因战争》的风采。

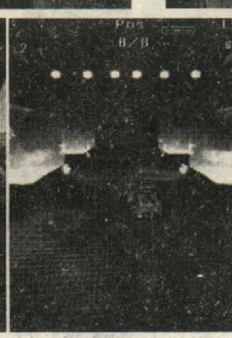














雷电霹雳车 II

这款游戏的上一代作品曾经作为多媒体演示盘多次出现在各大计算机展览会上，而今，它的续集问世了，我们被又一次的代入了那个急速飞驰的世界中。《雷电霹雳车 II》依然保留着他前身的风格：惊险、刺激、华丽、逼真，并且有了比较明显的进步。游戏依然由美国著名的喜剧表演家作为游戏的客串，这次还增加了一位小姐做为他的搭档，使游戏中又增加了轻松幽默的气氛。这款游戏的速度感级好，加上3D的光影效果，另赛车迷们大呼过瘾。游戏中玩家所控制的车辆可以装备各种武器，只要你能够取得好成绩，不论你是向其他车辆发射导弹，还是在路上埋放地雷，都不会追究你的“刑事责任”。如果你能够将所有的计算机对手的车辆都击毁，那么你就是当然的冠军了。游戏为双CD版，共分6个关卡，每个关卡都有其独到之处。从阴暗的厂房到冰雪的极地，从宁静的寺院到迷离的外星，都会留下你风驰电掣的足迹。那种极速的快感，将会给你留下不可磨灭的印象。

责编：尹龙

GAME ~日文教室

从很早以前就曾有过这种想法：如果自己和周围的伙伴们都能够熟练地掌握游戏中的日文，理解那些心爱的角色们所说的台词，那该多好！

做游戏杂志编辑至今，一晃已有数年，当日的想法一直未能得以实现。不过，接触到的读友朋友们越来越多，也有越来越多的信上、电话中，提到与我当年相同的困惑。所以，尽管自己水平依然有限，尽管仍不太懂教学的规则，也忍不住提起笔，希望能给同样在玩游戏而受文字之苦的同好们一点帮助。况且，这也是开始接触并逐渐了解掌握一门外语的一种途径。

——KING

实际上，在日文游戏中所涉及的词汇并非很多，即便 RPG 也是如此。一些关键单词掌握了之后，就算尚且有些不通也能大致了解其中意思。

游戏用语是一个特殊的系统，因为其间会出现大量片假名。实际上，片假名一般上是英文译音，或者人物的姓名。今天，我们便先从片假名开始，这些词的读音基本都由其英文原词或人名而来，所以，将这些字与原词作一对照，至少可以让大家了解假名的发音规则。



好，如果你对以上的字与词汇都能大致记住，便应已了解许多片假名的大致发音了。实际上，死记硬背并不应是学习语言的规则，当你在平时一个一个看到这样的词汇并能得知其读音，或知道它的英文原词时，这点印象便已在你脑海中积累起来了。在下一节课，我们将开始正式的日文学习——平假名词汇及基本语法。

GAME 常见日片词	读音(英文或名称)	注解
アクション	ACTION	动作
アスキー	ASCII	游戏厂商、出版公司
アタック	ATTACK	攻击
アイテム	ITEM	道具
イーグル	EIGLE	鹰
ウーロン	乌龙	小八戒(龙珠角色)
エス・エヌケイ	SNK	游戏厂商
エニックス	ENIX	艾尼克斯(游戏厂商)
エース	ACE	王牌
カプコン	CAPCOM	卡普空(游戏厂商)
ガンダム	GUNDAM	高达(名作)
キング	KING	本杂志编辑、游戏角色、王
ケン	KEN	肯(角色)
ゲーム	GAME	游戏
コナミ	KONAMI	柯纳米(游戏厂商)
コンテンニュー	CONTINUE	接续
ゴー	GO	去!(口语)
サターン	SATURN	土星(主机)
シム	SIM	模拟系统
システム	SYSTEM	杰力可(游戏厂商)
ジャレコ	JELECO	超人(角色)
スーパーマン	SUPERMAN	史克威尔(游戏厂商)
スクウェア	SQUARE	世嘉(厂商)
セガ	SEGA	存储
セーブ	SAVE	软件
ソフト	SOFT	索尼克(角色)
ソニック	SONIC	索尼(厂商)
ソニー	SONY	泰托(游戏厂商)
タイトー	TAITO	塔卡拉(游戏厂商)
タカラ	TAKARA	大楼
タワー	TOWER	龙珠(角色)
チチ	琪琪	龙
ドラゴン	DRAGON	大金刚
ドンキーコング	DONKEY KONG	纳姆柯(游戏厂商)
ナムコ	NAMCO	骑士
ナイト	KNIGHT	(游戏厂商)
ニンテンドウ	任天堂	尼奥吉奥(主机)
ネオジオ	NEOGEO	先锋(厂商)
パイオニア	PIONEER	哈德森(厂商)
ハドソン	HUDSON	万代(厂商)
バンダイ	BANDAI	人类(厂商)
ヒューマン	HUMAN	电视片
ビデオ	VIDEO	任天堂(主机)
ファミコン	FAMICOM	蓝、布鲁(人、本社编辑)
ブルー	BLUE	游玩
プレイ	PLAY	战士
ファイター	FIGHTER	战士
ポケット	POCKET	口袋
ボス	BOSS	首脑、老板
ボーイ	BOY	男孩
マックス	MAX	最大、麦克斯(人)
マリオ	MARIO	马里奥(游戏角色)
メモリーカード	MEMORY CARD	记忆卡
リアル	REAL	真实
リュウ	RYU	龙、隆(角色)
レオン	LION	狮子、利昂(角色)
ロックマン	LOCKMAN	洛克人(角色)
ロード	LOAD	读取
ロボット	ROBOT	机器人
ワイルド	WILD	野外的、野生的

游戏一族

竭诚为广大玩友服务

本店是省内规模大、资历老、品种齐全的一家专卖店，自开业以来，深得广大迷友的厚爱，本店的宗旨是：全心全意为每一位顾客服务，力求做到价格更低、速度更快、品种更全、质量更高。

业务介绍：批发零售土星（SEGA 、JVC、日立机）、SONY、超级任天堂、64位机、超任32位、机皇、GG、GB以及各机种对应的软件、配件。

并承接改机·维修业务

邮购地址：河南省郑州市京广北路31号游戏一族
邮编：450000

请外地玩友办理邮购时写清回邮地址、联系电话、姓名、机型、软件名称。

本店三日即有新片上市请来电咨询

土星游戏：

VR对格斗之蛇	龙之力量	MYST	钢铁灵域
NBA蓝球	首领峰	饿狼传说Ⅳ代	华丽击落王
天空冒险	世界英雄	侍魂Ⅲ代	高达Ⅱ代
D之食卓Ⅱ	梦精灵	鬼屋	热血新子
96格斗之王	守护英雄	花小路大作战	三国志Ⅴ代
光明圣舟	阿帕奇Ⅱ代	FIST	樱花大战
盗墓者	飞龙Ⅱ代	太阁Ⅱ代	新忍传
皇家骑士团Ⅱ	吞食天地Ⅱ代	武装雄狮	真人心跳
水浒传	世嘉拉力	十项全能	银河英雄传说
美国漫画英雄	少年街霸Ⅱ代	X - MEN	梦游美国Ⅱ
斗姬传承	格斗之蛇	武装飞鸟	伟大龙珠传说
格兰帝亚传奇	精灵王纪传	中文三国	坦克大战
天外魔境	真人快打Ⅲ代	VR特警	皇家骑士团
真人快打三部曲	升龙三国演义	斗神传URA	名车大赛
三国志英杰传（中文版）	VR KIDS	VR战士Ⅱ代	王国传说Ⅱ代
剑与魔杖	梦幻模拟战Ⅲ代	肥瘦大盗	96J联盟
诞生S	霹雳雷电	亚鲁巴战记外传	97足球
炸弹人	创世纪	梦游美国	电脑战机
月花雾幻谭	银河之星	黑暗救世主	战国风云录
退魔业	蓝球飞人	真女神转生	VR特警Ⅱ

索尼游戏：

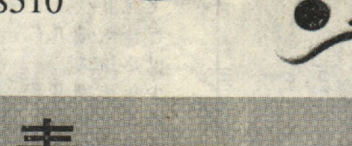
太空战士7代	高达	伏龙战士	自杀仔
恶魔城XX	战斗国家	奥运足球	结婚
武士道之刃	火枪英雄	97J联盟	北京拉力
恶狼传说四代	音速之翼	街头赛车	暗黑十三
龙骑士Ⅱ	古惑狼	山脊Ⅲ	时空侦探
大航海时代Ⅱ	滑稽赛车	乱马1/2	妖精战士
钟楼Ⅱ	侍魂Ⅲ	风之封印	石头计
中文三国志四代	铁甲飞空团	眼镜蛇	2096
刀魂	七秘馆	大空翼	最后一滴血
洛克人8	武装飞鸟	幻想水浒传	失落的古代文明
暗黑破坏神	海底大战	幻影斗技	宇宙舰队
97 FiFa足球	太阁立志传Ⅱ	Q版斗神	妖精战士Ⅱ
新机器人大战	第四次机器人大战	女神异闻	战斗开始
斗神传Ⅲ	1945	NO.1	皇龙三国
时空游侠	少年街霸Ⅱ	对战方块	浪客剑心
疯狂摩托艇	生化危机	皇家骑士团	NBA Ⅱ
洛克人	山脊赛车Ⅱ	超能力	星际斗士
升龙三国	铁拳Ⅱ	水浒传	

四通国际贸易有限公司

STONE International Tradins Co Ltd

致世嘉土星(SEGA STAURN)游戏机及软件、周边设备广大用户

四通国际贸易公司已正式取得日本世嘉(SEGA)的授权,在中国境内独家代理世嘉土星(SEGA STAURN)及其软件、周边设备的销售业务。现已授权瑞鑫科工贸有限公司为京津地区销售世嘉土星(SEGA STAURN)及其软件、周边设备的指定代理商,并代理本公司在全国范围内的邮购业务,望全国其他各地有实力的销售商,速与本公司联系,以取得合法经销权。



联系地址:北京海淀大街2号四通大厦507室
邮编:100080
联系人:左源
联系电话:(010)62610156　　62549911－8507/8510

邮 购 价 目 表 (不含邮费)

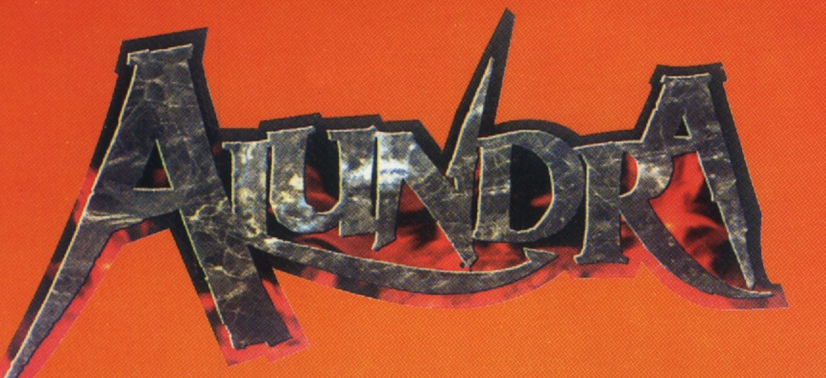
土星(SATURN)主机＋四张原版游戏软件＝2400元

手柄:190元	摇控手柄:385元
电影卡:1180元	3D手柄:290元
台式手柄:330元	RGB线:155元
光线枪:340元	AV线:145元
记忆卡:325元	S端子线:145元
六分插:290元	鼠标:210元
方向盘:485元	飞行摇杆:385元

软件品种不能尽录,欢迎广大用户来电、来函查询选购。

邮购代理商联络地址:北京市西城区旧鼓楼大街甲47号钟鼓楼商务会馆312室
邮编:100009
电话(010)－74000498
汇款地址:北京海淀大街2号507室雷洁收
邮编:100080





类型：ARPG
厂商：SCE
机种：PS
媒体：CD-ROM

阿兰多拉



←场景有非常细致的描绘。



→幽暗的迷宫中，是什么东西飞过主角面前呢？



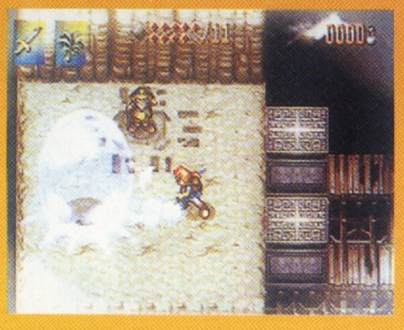
进入别人的梦中会是怎样一番景象呢？

这就是主角阿兰多拉，持有特异能力的少年。



→迷宫中的谜题要想解开就要留意各种提示。



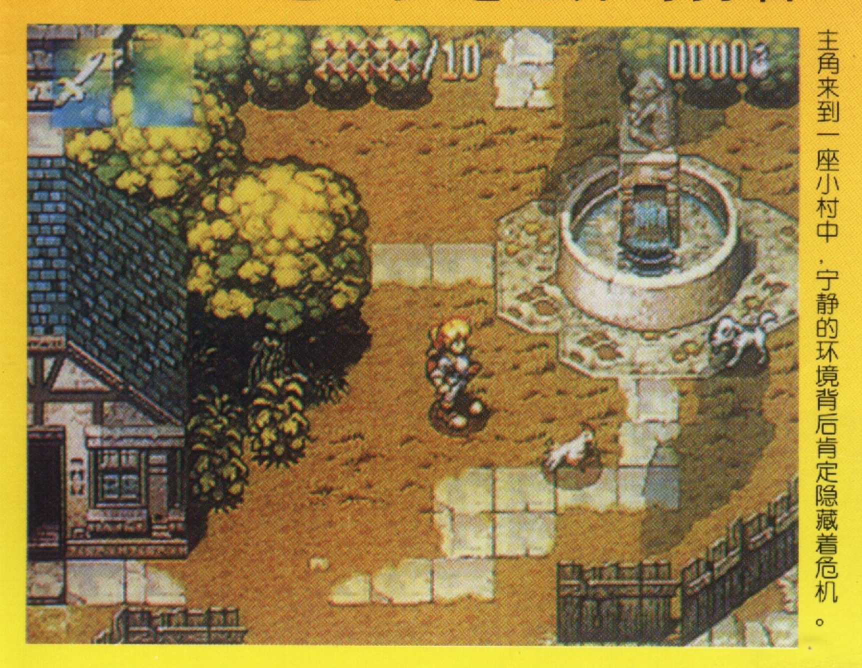


→战斗场面当然也有华丽的演出。



了解情报才可将故事发展下去。

进入梦之世界的勇者，踏上征程！



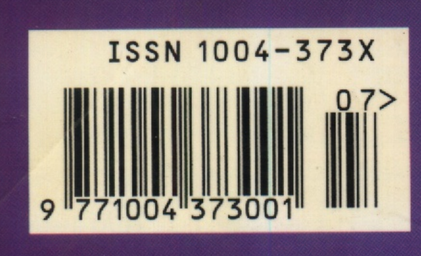
主角来到一座小村中，宁静的环境背后肯定隐藏着危机。

以梦为主题的动作RPG《阿兰多拉》，是由索尼电子在PS上推出的又一款力作。主角在梦中受到召唤，从此踏上了冒险旅途。因为他拥有进入到别人梦境的能力，所以战斗便要在那光怪陆离的梦之世界中展开。系统上有些象SFC的《四狂神传说2》，同样是要利用自己的特殊道具等来开拓道路。





主角又遇到了什么难题呢？看来想把这个游戏打穿实在要有相当的智慧才行。



■ 统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN ■ 邮发代号：52-126 ■ 定价：6.50 元